『ストⅡ'』対戦必勝法&『Ⅱターボ』最新情報満載!!

総合TVゲーム情報誌

1993年7月4日発行(毎月4日発行)第8巻第7号通巻135号　昭和61年7月11日第三種郵便物認可

TV GAME MAGAZINE

ヒッポン スーパー

HIPPON SUPER!

ストⅡ 特集第3弾・とじこみスペシャル

STREET FIGHTER Ⅱ' & Ⅱ TURBO

ストⅡ' 対戦必勝法
ストⅡ ターボ最新情報

巻頭特集・聖剣伝説2はこんなゲームだ!! 最新情報&開発者インタビュー

聖剣伝説2入門

Play This Game

ゼルダの伝説 夢を見る島 GB
シルヴァサーガ2 SFC
ドラゴンズマジック SFC
Jリーグサッカー MD
A列車で行こうⅢ PC

7

SUPER-FAMICOM,FAMICOM,PC-ENGINE,
MEGA DRIVE,GAME BOY,GAME GEAR,NEO GEO
…ETC FOR ALL TV GAMES

¥490

Jul. 1993 毎月4日発行

20
ハドソンの
成人式。
Human
Hudson
KYOTO
風雲カブキ伝
天外魔境
FAR EAST OF EDEN
なんだよ!
うおッ! ハデなヤローだね
なつかしい仲間と再会だ!
オレ様の前に
立つんじゃねえ!!
SUPER CD·ROM2 SYSTEM
Roland Sound Space
カブキ団十郎:山口勝平
7月10日(土)発売
希望小売価格
7,800円(税別)
©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED 題字:禅
好評発売中
HUDSON SOFT
by BOSE
ハドソンバイボーズ
サウンドシステムPMA-4H
発進!
未体験ゾーン・サウンドマシーン
¥89,000(1システム、税別)
問い合わせ:0120-408-864 内線8
●販売は通信販売のみ、
今すぐ電話してライバルに差をつけよう!
ゲームクリエイター
募集
職種 プログラマー
グラフィックデザイナー
ゲーム企画
勤務地 札幌
問い合わせ
東京担当/大久保 ☎03-3235-2807
札幌担当/渡辺 ☎011-841-9073
※資格 経験のある方

LONDON
京都、そしてロンドン。
再びジパング侵攻を目論む大門教。
迎え撃つは、火の勇者・カブキ団十郎。
いつしか、戦いの舞台は海を越えた異国の地での
大冒険絵巻へとエスカレートしてゆく。
超ド級のスケールで送る史上空前の話題作「風雲カブキ伝」。
この夏、ついに公開!!
カブキ
世阿弥
ギャザーが 現れた!
天外初の試み横バトル
それでは
再会を楽しみにしている
オロチ丸
イベントの大洪水!
世阿弥：速水奨
阿国：牧瀬里穂（特別出演）
富士山：塩屋翼
お詫び
スーパーボンバーマンの広告の中で「スーパーマルチタップ」の
価格に間違いがありました。
謹んでお詫びし、以下のように訂正させていただきます。
スーパーマルチタップ 希望小売価格2,980円（税別）
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

HIP-ON! HEAD LINE NEWS

HEAD LINES

レーザーアクティブ&3DOの実像に迫る!
ニューメディアマシンとして話題のレーザーアクティブと3DO。それぞれの姿がだんだん明らかになってきた。まとめてお送りしよう

第7回ファミリークラシックコンサート
ドラゴンクエストの世界がオーケストラで広がる。重厚さ満点

アウトランナーズ登場
複数プレーヤーによる対戦レースや、さらには通信回線を利用して遠隔地との対戦もできる! 進化した「アウトラン」の全貌を見よ!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグが世界で大活躍
日本で生まれ世界で活躍する「音速ハリネズミ」の近況を報告しよう

ファミコンスペースワールドのおしらせ
今年は1日増えた2日間の予定で開催されるファミコンスペースワールド。去年よりもさらに楽しい催しが増えるらしいぞ

'93ゲームザウルス
新作ソフトがいちはやく遊べるイベント「ゲームザウルス」。HIPPON読者への招待券プレゼントもあるぞ

第7回ファミリークラシックコンサート
ドラゴンクエストの世界がオーケストラで広がる。重厚さ満点

ストIIターボチャンピオンシップ
今年も国技館で熱闘が繰り広げられる!

心理ゲームソフト『悪魔のココロジー』
これであなた自身の、そして友達の意識の深層を暴いてしまおう

アウトランナーズ登場
複数プレーヤーによる対戦レースや、さらには通信回線を利用して遠隔地との対戦もできる! 進化した「アウトラン」の全貌を見よ!!

アングラニュース今月も好調
各方面からの怪情報、ゲームシーンの身近な風俗などの情報をお待ちしております

SOFT WARE

レーザーアクティブ、登場間近 ソフトタイトルも急浮上!

新マシン「レーザーアクティブ」の発売が近い。デジタルデータと共にアナログデータをも大量に記録できるという、高スペックを謳った新ハードだ。MDソフトも遊べるMEGA-LD、同じくPC対応のLD-ROM²がある。ハードの発売に合わせて制作が進行中のソフト群の中に、新たに画面写真が公開されたものが出たぞ。

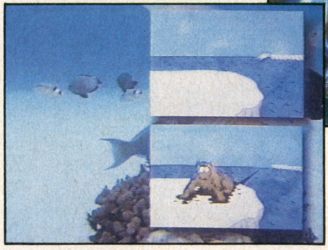
発売が間近に迫っている「レーザーアクティブ」は、ソフトタイトルの制作進行も大詰めを迎えている。画面写真が公開されたいくつかのソフトに関して紹介していこう。

まずはタイトーからMEGA-LDフォーマットで発売される『ピラミッドパトロール』。これは、CGをふんだんに使用したステージで展開される3Dシューティングゲーム。CGはアナログ映像として取り込まれているので、非常に美しくかつ臨場感があ

↓今夏に発売される「レーザーアクティブ」。価格は9万円以下と言われているが、正式決定はまだ。決定しだいお伝えしよう

→ピラミッドパトロール

背景やボスがアナログ映像、自機やザコがデジタル映像として組合わされている。ゲームメーカー制作のSTGなので、期待したいタイトルの1本だ



←クイズエコノザウルス

海中を泳ぐ熱帯魚などの美しいアナログ映像もふんだんに取り入れられている。問題は2000問以上。全て環境問題関連なのでクイズとしての難易度は高い

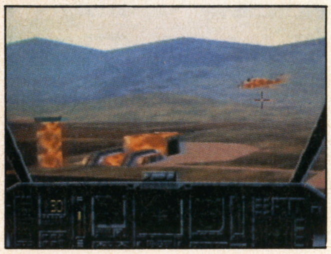
UNDER GROUND NEWS

●アングラニュースますます快調!!
先月号から始まった、アンダーグラウンドニュース。メジャーシーンとは別に進行するアンダーグラウンドの情報やカイ情報(快とか怪とか)を逐一GETして、本編のスペースをどんどん侵犯して行きたい。早速今月は大阪とN・Yの同志から怪しい情報が送られて来たぞ。諸君も身の周りのゲームシーンを教えてくれ!! じゃ、始めようか。(UG)

※ゲーム画面はすべて開発中のものです。©TAITO CORP. ©1993 HUDSON SOFT ©1993 RYO HONDA/H ASSOCIATES, INC

↓ハイローラーバトル

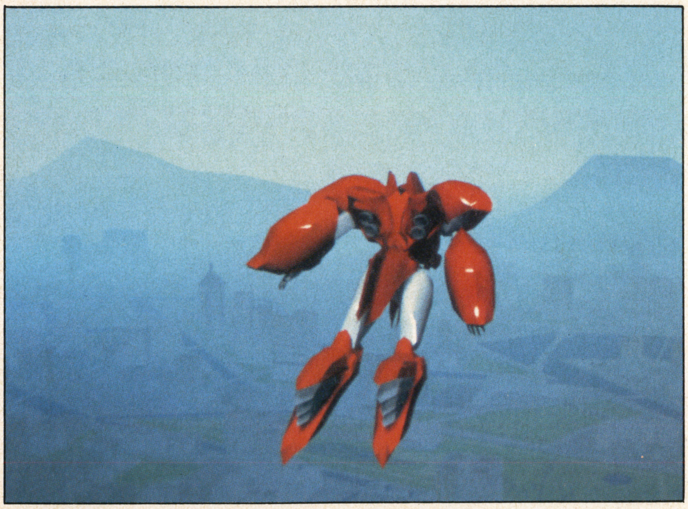
パイオニアからMEGA-LDフォーマットで発売予定の第2弾ソフト。高性能ヘリを操り、訓練コースを経て実戦へと向かうSTG



↑マンハッタンレクイエム

同じく第2弾ソフト。パソコンゲームとして定評のある、マンハッタンを舞台としたミステリーAVG。リバーヒルソフトからLD-ROM²で

る仕上がりとなっており、ゲームユーザーが「レーザーアクティブ」のハードとしての特性を知るには、一番分かりやすいタイトルだと思われる。『クイズエコノザウルス』はハドソンがLD-ROM²フォーマットで制作しているクイズゲーム。全問を世界環境に関する問題で統一し、自然美を見せるアナログ映像を同時に記録した異色のタイトルだ。以上の2本と『エンジェルメイト』はハードの発売と同時に（同時発売は計6本）発売が予定されており、その他のタイトルも順次年内に発売されていく予定。価格はいまのところ未定だが、9000円〜10000円の価格帯が予定されているようだ。



↑ヴァジュラ

パイオニアから発売される近未来SFシューティングゲーム。VR感覚を全面に押し出した3Dモノだ。今秋発売予定の第3弾。LD-ROM²で

↑エンジェルメイト

山本晋也監督が進行役で、AV女優のヌードが楽しめる野球拳タイプのソフトアダルトゲーム。㈱プラネットからLD-ROM²で

HARD WARE 「3DO」マシンの日本発売が見えてきた

アメリカでは今年10月に発売される予定の「3DO」。日本発売は来春頃とされていたが、早くも6月に3DO社の日本現地法人が設立されることになった。社長にはイマジニアで『ポピュラス』などの海外ゲームの移植・販売を担当していた児玉章文氏が就任する。

「(日本でのハードの発売は）夏に発表、そして来春発売、といったところでは」(某メーカー）といった予想もあった通り、6月の現地法人設立はまさに着実に日本での発表が近づいているということを裏付けるものである。

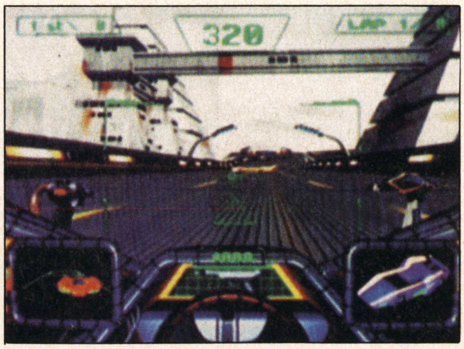
この現地法人が日本のゲーム会社への開発機器の販売や3DO規格のライセンス契約などを行うが、注目すべきは、ゲーム会社に対するソフト制作の年間タイトル数や内容に関する制限を行わないという方針。開発機器も100万円以下で販売する予定で、日本での普及へ向けてサードパーティーへの門戸を大きく開いているのだ。

現在、国内で3DOとライセンス契約を結んでいるゲーム会社は40ほど。任天堂がソフトの年間発売タイトル数を制限し、開発機器を数100万円（一説によると1000万とも）で供給しているのを考えれば、3DOへのサードパーティー参入は、これからも一層増え続けていくと思われる。

発売されるハードは松下電器の〝パナソニック〟ブランドになる予定だが、3DOは他のハード機器メーカーにも規格を公開し、製造・販売を許諾していく予定。

既に日米で80タイトルのソフトが開発を進めているとされるが、そのうち20タイトルは年内に米国で発売される予定だ。日本でもハードの発表となれば、資本参加しているナムコあたりからソフトの発表も同時にあるかも？

↑ソフト写真初公開。アメリカで開発されている『ジュラシックパーク』。これも年内発売か？



→クリスタルダイナミック社の『Crash & Burn』。未来感覚のレーシングゲーム、ということしか分かっていないが……

ワリコミNEWS速報

MOVIE マリオに続き今度はストⅡが映画化!! ドラクエはまだか!!

またもハリウッドが日本のゲームを映画にするという。ホスキンス扮するマリオの公開が待ち遠しい今日この頃また刺激的なニュースが飛び込んで来た!!

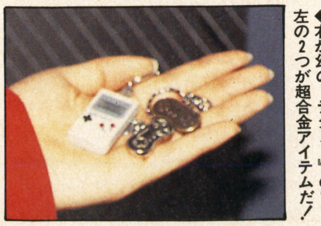
「ストⅡ」の映画化である。制作カプコン、プロデューサーは「ウォール街」などで名の知れたエドワード・プレスマン・フィルム社だ。約30億円を投入して作られるこの映画、脚本にダイハード1、2のスティーブ・デスーザ氏を起用するなど楽しみな部分があるが、主演・音楽などは未定だという。

クランク・インは今年の11月で、公開開始は来年7月からの予定。米国と日本をはじめ全世界上映になる。

普段見落しがちだがストⅡのキャラの奇っ怪さはあらゆる作品でもトップクラスに入るのではないだろうか。どうかあの個性を生かした映画にしてもらいたいものだ。

●「超合金ゲームボーイ出現！」

去年の頃ガチャ×2で話題になった『テクノ5』シリーズを知っているか。プラスチックで精巧にゲームボーイやSFCのコントローラーをキーホルダー型時計にしたモノである。カッコゲーマーには必須のアイテムでその為に5千円以上も継ぎ込んだヤツがいるくらい。それが最近装いも新たに帰って来たのである。しかも『テクノ5』は海賊版（中国製のシール有）だったが、今回のブツはどうやら許可モノ。写真を見てもらうとわかるとおりのメタル製（というよりは『超合金』というテイストのおもちゃ感覚が嬉しい）のゲームボーイとコントローラーのキーホルダーである。よくみるとゲームボーイの画面にヨッシーやマリオがエッチングされているコリぐあいも良。というワケで今年もガチャ×2がニクイ！



←右が幻の『テクノ5』のブツ。左の2つが超合金アイテムだ！

●「ゲームがロックを殺す？」

英国有力音楽誌『メロディメーカー』93年4月号によりますと、2003年の4月には『ソニック2』がリバイバルヒットして巻頭特集、そしてロック情報は皆無、ゲームカルチャーが完全にロックカルチャーと入れ替わってしまうという予想をしている。そして、そのカラー見開きでゲーム好きロックアーティスト達がゲーム世代宣言。

CONTINUE

©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993 ©CRC Research Institute, Inc. 1993 ©1987, 1993リバーヒルソフト
©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993 ©DATAWEST, Inc. 1993 ©DAPS CENTER, Inc. 1993 ©PLANET 1993 ©マイルストーン音楽出版 1993

SPOT

バトルテックセンターが全国展開のきざし

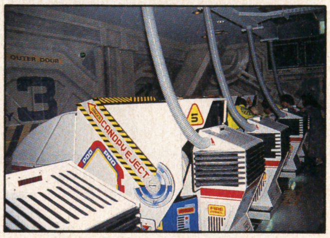
●米でヒット、昨年横浜にオープンしたロボット搭乗型3D対戦ゲームがついに全国へ進出か？

バトルテックのこれまでの経緯

昨年横浜にオープンして、瞬く間に長蛇の列を作るまでの評判をとった「バトルテックセンター」がいよいよ各地に展開する。

忘れてしまった人の為に説明すると、このゲームは米バーチャル・ワールド・エンターテインメント社（省略VWE・本社シカゴ）が開発した、VR技術を駆使した搭乗型ロボット対戦シミュレーター的なゲーム。プレイヤー各自がロボットのコクピットに搭乗し3D視点の仮想空間で最大16人までが同時に対戦できるというもの。プレイ回数によって習熟度が異なるため、同程度の技量のプレイヤー同士が対戦できるよう配慮もされていた。米国ではすでにプレイが80回を超えるチームの対戦なども行われていた。

⬇横浜のバトルテックセンターの筐体。ここでもすでに60回プレイヤーが続々出ているとか



まずは関東地区での直営店の展開から

「バトルテックセンター」は、昨年、㈱ザップがVWEと契約し、8月に㈱シグマの運営で横浜にセンターが開いていた。

今回の拡張展開は横浜での営業の実績と、昨年11月にザップがVWEから同ゲームの生産ライセンスを取得したことを受けて行われるもので、まずザップの直営店「ドクター・ジーカンス」内に開設、7月にも都内に直営店を開く。また、シグマが東京・神奈川・埼玉に展開する予定。

その他の地域でも、ザップが中心となって現地のゲーム施設運営会社、不動産業者、ショッピングセンターなどにFC契約を働きかけるという。

今後一年間に全国主要都市で12店舗程度、3年間で50店舗程度の開設を目指すらしい。

キミの住む町の近くにもセンターがやってくるまであと数年の辛抱だ！

このバトルテックをはじめ、ストII、F－1、レーザー銃＆ヘッドアップディスプレイSTGなどなど、「リアルタイム」「対戦」「複数プレイ」系の増加で、ゲームはますますエンターテインメントとしての地位を確立するだろう。

TOPIC

ナムコ・タイトーがタイトル数絞り込みへ

●開発大手2社が家庭用ゲーム機の年間作品数を見直し。クオリティー重視の人員配置

ソフトの本命集約化時代に対応か

ナムコとタイトーがコンシューマー機での年間作品数を絞り込む動きに出た。

ナムコは93年3月期の約半数の10タイトル以下に、タイトーもほぼ半減の約20タイトルにするという。

これまでの実績でナムコは20種類のソフトを発売したが、そのうちの上位5作品でコンシューマー機部門の売り上げの70%を占めた。そのため今回の措置に踏み切った模様。今後ナムコは10万本以上の販売が見込める作品に絞って商品化する構えだ。

タイトーでも半数近くまでタイトルを絞り込むことで「選りすぐった、いいソフトだけを開発していきます」(タイトー　広報）とのこと。

加えてタイトーでは96年3月期にはコンシューマー部門の開発要員を約40人増やした100人以上にするらしい。

こうすることで、人員と資金を集中的に投下し、より丁寧な作品づくりによってヒット作品を生み出していくのが狙いと見られる。

コンシューマーゲーム市場は発足当初の「出せば売れる」時代から87年前後の「粗製乱造」時代をへて、90年に入ってからは「質の追及」の時代へと移り変わって来たかに見える。

しかし、現在は『ドラクエ』『マリオ』『ストII』など一部のソフトに極端に人気が集中する状況であり、ついにゲーム市場は「本命集約型」の時代に突入したといえるだろう。

そういった状況とはいえ、ナムコ・タイトー2社のゲームが他の会社に比べて特に質的に劣悪であるとは考えられない。だが、ただ「良質である」だけでは、かつてほどの販売本数は見込めないというのがここ数年における現状である。今回の2社の措置には、そういう点が背景にあるのではないかと思われる。

2社が試みようとしているのは、単なる「良質ソフト」を超えるクオリティの追求。ひいては『ドラクエ』レベルの大ヒットに狙いを定めていくことのできる体制づくりかもしれない。「良質ソフト」を越える作品の誕生を期待しよう。

いずれにせよ面白いゲームが増える事はユーザーにとっても歓迎すべきことだ。この動きに注目したい。

HIP・ON／は26Pにつづく

U・G・NEWS JAM'IN'!!

米国セガが32bitマシンを発売か!? の怪情報

〔ロサンジェルス発：怪情報〕

「ニューヨークタイムズ紙に『セガが6月に32bitの新機種を発売する』という記事が載っていた」との怪電話が、おせっかいな、もとい、親切な読者から国際電話で入ってきた。

この読者がどのようにしてHIP-PONを購読しているのかはともかく、㈱宝島社のN.Y支社に調査を依頼した。

結果、ニューヨークタイムズ紙に掲載されたそのような記事は皆目発見できないということだった。ただ、米国セガの現地法人に問い合わせたところ、「新製品の予定はあるが、正式発表の段階ではない」との返答を得たとのこと。いずれにせよ、未発表の新製品の準備が着々と進んでいるようだ。

だとすると、先月発売されたCATVを使用したゲーム供給用にも対応するのだろうか？　ソフトのタイトル数はどの程度着手しているのか？　日本での発売？　などなどとメガドライバーならずとも興味は尽きない。

昨年ハドソンが32bitボードを発表したことといい、家庭用ゲームシーンでもいよいよ32bit時代が胎動を始めているのだろうか。ただ、マシンのスペックのみ重視のユーザーが増加することは歓迎できない。各自充分に注意。

●「マリオペインター登場！」

ストリートペインターはもう古い。最近のテクノニンテンドー世代のクリエイターはCGの1つも出来なくちゃ生きて行けない。だからと言って、すぐマック買って3DでモーフィングでDTPなヤツが新しい、なーんていうつもりはサラサラないのである。そう時代は刹那的なスピードとウゴルー的なお気楽を求めているのだ。そんなウゴルー世代の為のCGアーティストがついに登場。SFCソフト『マリオペイント』だけを使ってCGイラストを描く、その名も『マリオペインター・福岡プリン』。すでに他2誌のゲーム系雑誌で連載を持つという武蔵美出身のスタイリスト兼マリオペインター。そう『ナンシー関』が消しゴム版画家という特殊なイラストレーターの様にプリンちゃんもマリオペイントしか使わない（使えない）機械のニガテな女のコ（そう言えば本誌にもつゆき女史というマリオペインターがいますね)。仕事の手順もお気楽にイラストをVTRに録画して作品提出。編集部のビデオプリンターでフィルムに焼いて版下入稿というスピードぐあい。バカCGを超えた落書きCGの御用命の業界または雑誌関係の方は、ヒッポン内ゲームアングラ・マリオペインター係でどうぞ。

●「400円からのバカCGソフト」

というワケでCG関係の話題をもう1つ。バカCGと言えば中ザワヒデキというくらい彼はお気楽CG界のアングラ王であるが、そんな彼がもっとアングラなCGクリエーター達とマックを使って同人FD『今日の日本美術同人』を販売。3.5インチFD1枚で400円からという値段で吉祥寺33（0422-48-7926）で販売中なのである。

聖剣伝説（せいけんでんせつ）2入門

WELCOME TO 聖剣伝説2

「聖剣伝説2こそが、真の意味でのアクションRPGだ」。そんなスクウェアの挑戦状を、可能な限り多彩な角度から検証しよう、というのが今回の特集のねらいだ。

これまで明らかにされた情報の全てを整理、編集し、さらにシステム、ストーリーの両面から謎に迫ってみた、開発者ロングインタビューと併せてお届けしたい。

●ILLUSTRATION
米田仁士

●PROFILE
'55年1月1日生まれ　奈良県出身
雑誌イラスト、ゲームパッケージ、文庫のカバー等を多数手掛け、その集大成として、画集『QVINTA ESSENTIA』が先頃、富士見書房から発売されたばかり。

構成・文／野安ゆきお（ターニングポインツ）＋編集部

WELCOME TO 聖剣伝説2

アクションRPGに新

腕に自信があるならば戦うがいい。自信がないならCOM操作の仲間たちの活躍を見守ればいい。スクウェアが

アクションRPGとコマンドタイプRPGの鮮やかな融合

『聖剣伝説２』をひとことで説明するのは難しい。

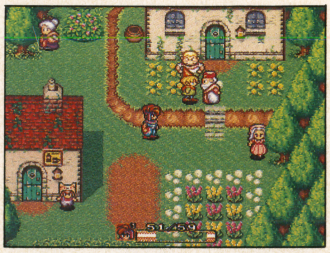
アクションRPGであることは間違いない。トップビューの画面、プレイヤーが操作するキャラクターは剣を振り、敵キャラと戦いながら冒険は進む。強引な説明だが、『ゼルダの伝説』タイプだと分類してもいいだろう。

しかし、同時に、コマンドタイプRPGの要素が多く感じられるゲームでもある。魔法やアイテムを使用するとき、いったんポーズをかけられることもそうだが、それよりもなによりも、パーティープレイであるということが、この作品にアクションRPGらしからぬ雰囲気を与えているのである。

パーティーは３人。そのうちのひとりをプレイヤーが操作する。残りのふたりはコンピュータ（以下、COM）に管理され、行動してくれる。敵を発見すれば攻撃したり、または逃げたり。状況に合わせ、様々な行動を見せるのだ。だからプレイヤーは、３人のうちのひとりを操作し、歩き、走り、戦うという、既存のアクションRPGをプレイしているかのような気分でありながら、仲間同士の長所を生かし合い、敵キャラと戦っていくという、いわゆる通常のコマンドタイプRPGの長所をも同時に体感できるのである。

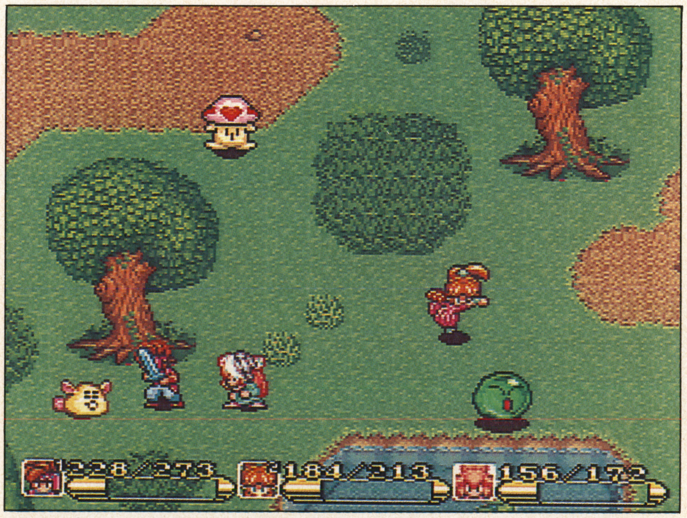
３人のキャラの誰を担当してプレイしてもいいし、冒険の途中で（たとえ戦闘の途中であっても）操作するキャラを変更することも可能。場面場面によって、自分がもっともプレイしやすいキャラを選べるのだ。腕自慢のプレイヤーなら、直接攻撃を得意とするキャラを操作し、自分でガンガン敵をけちらしていけばいい。自信がないプレイヤーは、回復系の魔法を得意とするキャラを担当し、攻撃は他キャラにまかせて逃げていればいい。実力がなくても冒険が楽しめる。いままでのアクションRPGとは、そこが違うのだ。

「聖剣伝説２は真の意味でのアクションRPGである」。広報資料に書かれていたスクウェアのコメントは、万人が楽しめるものを作った、という自信の現れなのかもしれない。



↑プレイヤーの担当するキャラのあとを、残りのふたりがぴょこぴょことついてくる

↑町のなかで情報集め。けっこうたくさんの町がありそうだ。ストーリー重視なのだろうか



↑自分がパーティーの一員となり、仲間と一緒に戦っている。そんな気分が味わえるのだ

ひとりでもふたりでも3人でもOK

『聖剣伝説２』は、最大３人までの同時プレイが可能である。３人のプレイヤーがそれぞれひとりずつを担当し、冒険を進めていくことができるのだ。もちろんふたりでプレイするときは、パーティーの残りのひとりがCOM操作まかせとなる。「アクションRPG＝ひとりでプレイするもの」というイメージは、このゲームをプレイするときには捨ててしまおう。

●1Pのとき

プレイヤーは任意のキャラを担当。残りのふたりがCOM操作まかせとなる。

●2Pのとき

同じくふたりで任意のキャラをそれぞれ担当、残りのひとりがCOMまかせ。

●3Pのとき

全員で３人のキャラを担当。途中で担当キャラを変更することはできない。

REPORT

プレイ体験はどうだったか？

1

「COMが賢いなぁ」というのが第一印象。勝手に動きまわり、敵をガンガン攻撃していく。ゲームの世界のなかでは、彼らはれっきとした人間であり、しっかりと自分の意志をもって行動している。そんなイメージを受けた。もちろん、その意志はプレイヤーが与えた指示（詳しくはCOMの説明を見よ）による行動なのではあるけれど。

これほど他のふたりがガンガン動いてくれると、ホント、プレイヤーの腕がヘボくても問題なさそうだ。断言できるほど取材のときにプレイの時間がとれなかったのが残念なのだが、感触はかなりよかった。COMを好戦的に設定しておくと、プレイヤーの出る幕がなくなるほどに動きまわってくれる。

ただし、魔法を使う時などは、完全にコマンド入力タイプのRPGと同じプレイ感覚となる。戦いを止めて、どれを使うか考えて、という時間が生まれるからである。ここらへんにスリルが足りないかな、とも思うのだけれど、これは初心者救済用の措置なのだろう。腕自慢のプレイヤーは、魔法なんぞに頼らずに腕一本で突き進んでいく。そういうプレイをすればいい。きっと、そういうことなのだろう。

←魔法を使うときは、アクション要素がゼロになるのである

Ⓒスクウェア

しい風が吹いた

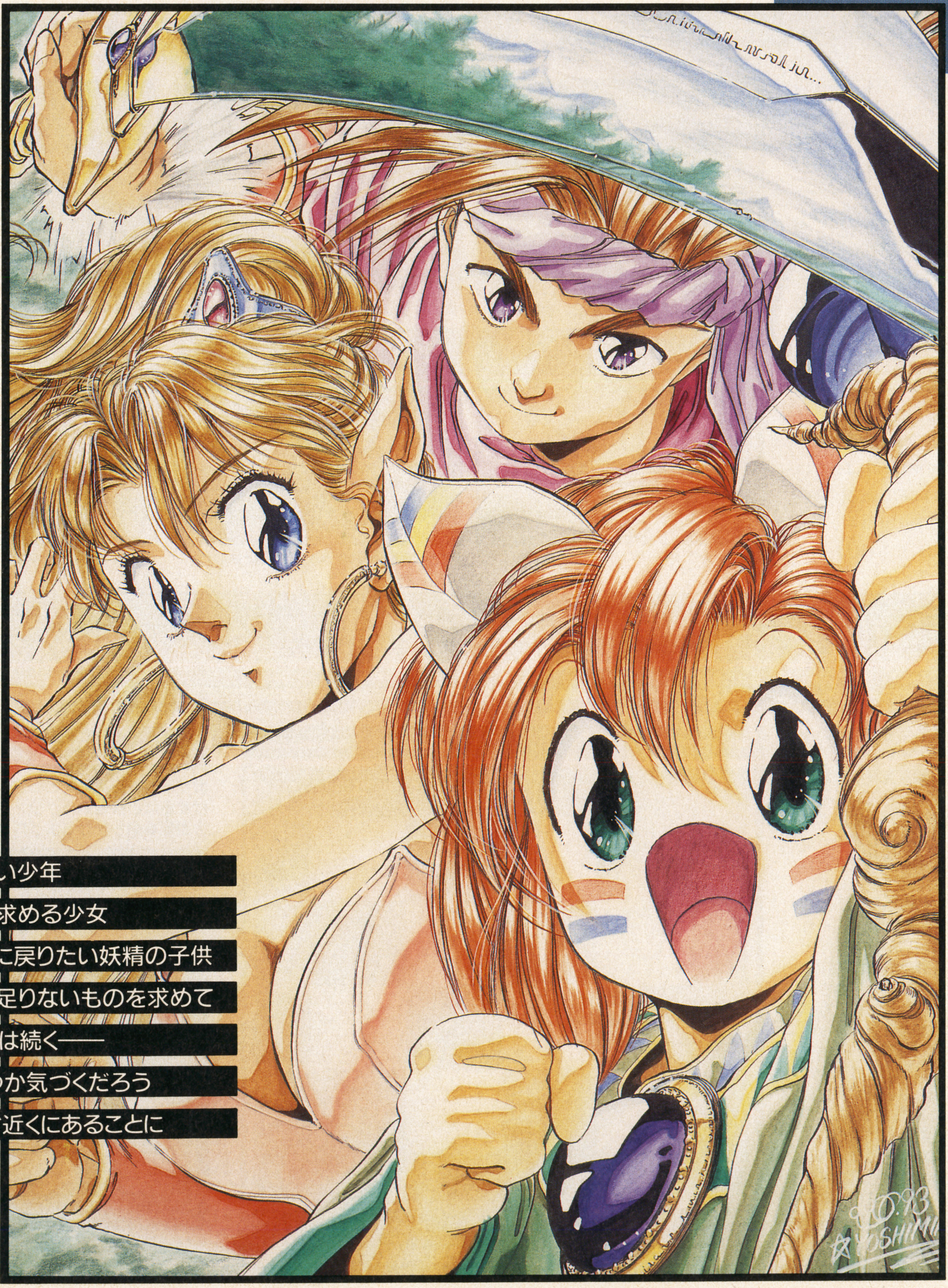
編み出した新システムRPGの歴史が、今、動き始めた

●ILLUSTRATION

★よしみる

●PROFILE

10月7日生まれ　神奈川県出身
コミックス『亜空転騒　フィクサリア』(辰巳出版刊)が発売中。また現在コミック・ガオにて『メタルスレーダーグローリー2』を連載中。



勇気を得たい少年
恋人を追い求める少女
仲間のもとに戻りたい妖精の子供
心のなかの足りないものを求めて
3人の冒険は続く――
彼らは、いつか気づくだろう
それが、すぐ近くにあることに

パーティーアクション

WELCOME TO 2 聖剣伝説

リアリティが追及され

なぜ今までのゲームは、敵に触れると一方的にダメージを受けたのか。なぜ敵はがむしゃらに突進してくるヤツ

リアルタイムで展開する3人対複数のノン・ストップ・バトル

フィールドを歩いていると、敵が出現する。そしてバトルになる。リアルタイムで展開するスリリングな戦いだ。キャラを操作し、出てくる敵を切り倒していこう。残りのふたりはCOM操作で自動的に戦闘を開始する。

敵もこちらと同様に思考ルーチンを持ち、防御、構え、攻撃という行動パターンを持っている。だから敵が攻撃していないときは、その敵に触れてもノー・ダメージとなる。一方的にダメージをくらうようなことはない。戦いはフェアな条件で行われる。

プレイヤーサイドには、防御というコマンドはない。キャラのすばやさにより、防御は自動的に行われる。成長したキャラは、そこらのザコキャラの攻撃など一切受けなくなるわけだ。

⬆敵が出現。いきなり戦闘に突入。逃げるも可

⬆どれがCOMキャラだかわかんない。賢いなぁ

⬆敵が攻撃してくると、勝手に防御することも

⬆敵キャラだっていろいろな行動を取るのだ

⬆アイテムや魔法を使うときは戦闘は停止する

⬆魔法。派手でヨロシイ。スクウェアならでは

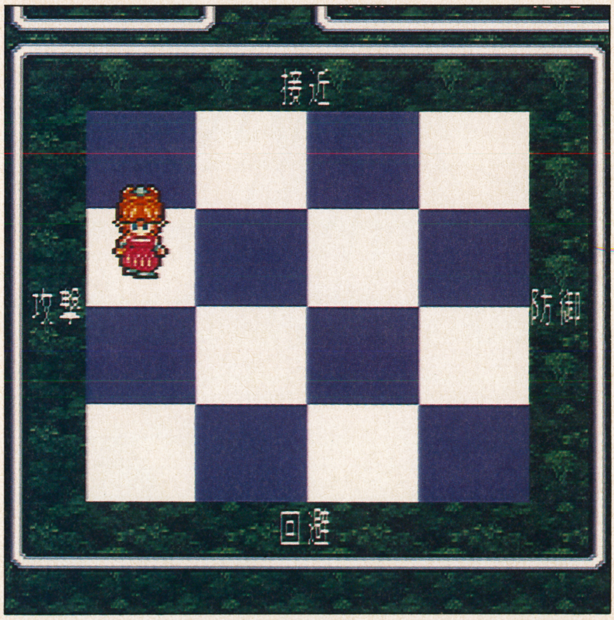
COMの賢さに驚く

16種の攻撃バリエーションのなかからひとつを選択。指示を与える。そして仲間は自分の意志を持って歩き始める。

自分が操作するキャラ以外のふたりはCOMによって自動的に戦闘に参加する。敵を発見すると、あとは自分が与えられている指示に従い、行動を起こすのである。

指示にはふたつの軸がある。ひとつめの軸は「接近すべきかどうか」。敵キャラとの距離をどのていどに保つべきかの指示である。ふたつめは「好戦的かどうか」。どれだけ積極的に戦いに参加するかどうか指示だ。これらふたつの指示の組み合わせにより、計16通りの戦闘指示が与えられることとなる。

これらの指示さえ与えておけば、仲間は勝手に活躍してくれる。逃げ腰になるように設定しておいたキャラは逃げまくり、好戦的に設定しておいたキャラはガンガンつっこんでいく。あたかも彼らが意志を持っているかのように。もしプレイヤーのうしろから画面をのぞくギャラリーがいたなら、どれがプレイヤーでどれがCOM操作の仲間か、区別できないだろう。

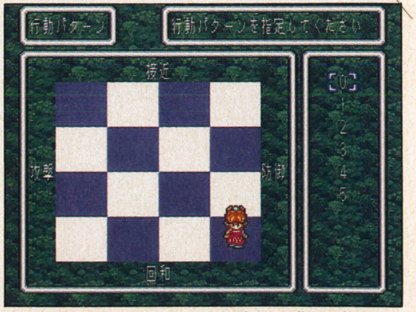


接近するかどうか——上下

敵キャラとの距離をどうするか、上に設定すればするほど接近したがり、逆に設定すると敵との距離を保ちたがるようになる。

好戦的かどうか——左右

攻撃するかどうかの設定。左に設定すればするほど好戦的になり、右にすると防御主体の行動をとるようになる。



⬆それぞれのキャラがどのように動くかは指示次第なのだ

た戦闘のディテール

ばかりなのか。本作では、それら不可解な点が解消されている

【　連打でなく一撃必殺を狙え　】

パワーカウンターというものがある。どれだけのパワーの攻撃ができるかを示すカウンターだ。一回攻撃すると、このカウンターはいったんゼロになり、完全に回復するためにはしばらくの時間が必要となる。だから連打しても、限りなくゼロに近いダメージしか与えられない。パワーを戻してから一撃必殺を狙うのがベストなのだ。

なおパワーカウンターが回復したあともボタンを押し続けると、より強い必殺技を出すこともできる。ただしこれは武器が成長してきてからの話だ。

⬆武器の熟練度を上げれば最高8段階までの必殺技が出せる。じっくりパワーをためればね

⬆連打しても意味はない。パワーをためて、一撃必殺を狙うのだ。COM操作のキャラにも同様の指示を出しておくことが可能である

⬆パワーがたまっていない段階で攻撃ボタンを押しても、与えられるダメージは知れたもの。アクション野郎は最初、ちょっと戸惑うかも

REPORT

プレイ体験はどうだったか？

2

いままでのアクションRPGに慣れていると、ついつい連打してしまいがちだが、『聖剣伝説2』ではそういう手が使えない。じっくりとパワーがたまるまで待ち、それから接近して攻撃。ふたたびパワーがたまるまで待つ。そのくりかえしがベストなのだ。がむしゃらにつっこんでいくタイプのプレイヤーは、辛抱が必要になるだろう。

攻撃時のアクションは、けっこう大きい。切れ味するどいというより、全員でドタドタと飛びまわる感じ。それぞれのキャラの動きを見せたかったのだろう。よく見ると、ホントに可愛い動きをしているのがわかる。

あと、敵キャラがいろいろなアクションを見せていることにも注目したい。HPが少なくなると防御し始めたり、ザコはザコなりに考えているんだ、ということだろう。

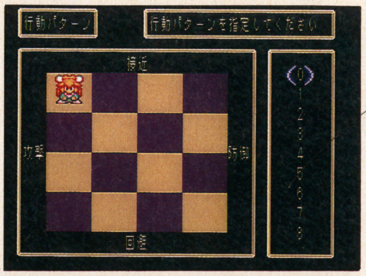
ところで、キャラが成長すると自動的に敵の攻撃を防御してしまうのだが、こっちは防御しているつもりはないので、突然の予期せぬ動きに何度か戸惑ってしまった。初心者救済用の措置だったのだとは思うけど、コンピュータに助けられたような気がして、なんか複雑な気分になってしまう。

⬆いきなり防御されると、操作している者としては複雑な気分だ

■だからバリエーションあふれるバトルが！

SAMPLE1 ………攻撃型

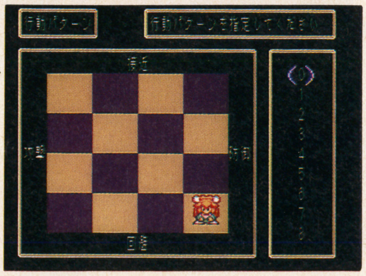
たとえば接近戦を得意とする仲間は、性格をこのように設定する。敵を発見したら、とにかくイの一番に突進していって、ガンガン攻撃してしまうという設定なのだ。いわば切り込み隊長である。自分以外のふたりをこの設定にしておけば、プレイヤーはなんにもしなくてもゲームがクリアできる、かもしれない。面白いかどうかは別問題ね。



⬅敵が画面に現れるやいなや、すっとんで行って攻撃する。そんな設定だ

SAMPLE2 ………逃げ型

逆に直接攻撃が苦手なキャラの場合、徹底的に逃げさせるのもいい。敵とは一定の距離を保つようにして、防御を固めてしまう。これなら敵が寄ってこないかぎり、自分から積極的に攻撃には参加しないであろう。回復系魔法のあるキャラは、こうして命を大事にしながら冒険するのが安心だろう。だけどプレイヤーが頑張る必要がある。



⬅よっぽど敵が接近してこないかぎり、距離をおいて防御しているはず

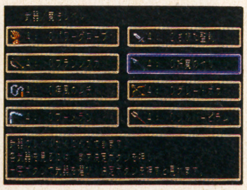
■その他細かい設定も可能

敵との距離、そして攻撃の度合いだけでなく、ほかにもいろいろな設定は可能。COMに覚えさせるものから、コマンドリングを出して逐次指示を与えるものまでを含めて、戦闘時に活用するいくつかの設定項目を列挙してみた。とくにパワー設定（武器の必殺技の何段階めのものを使用するか）ま、では、戦いを大きく左右するので重要視してほしい。

パワーの度合い設定

⬆武器の必殺技。何段階めのものを使用するかを設定する。ハイレベルの必殺技ほどパワーをためる時間が多く必要になるけど

武器を使い分ける



⬆リングコマンドを出して武器を持ちかえる。戦闘中であっても変更OK。敵キャラに合わせた攻撃武器の使い分けができるのだ

攻撃指示を出す

⬆戦闘途中、COM操作のキャラに任意の攻撃目標を設定することもできる。いったん画面を止め、指示を出すのである。手とり足とり

WELCOME TO 聖剣伝説2

進化した入力システム

ビジュアル化されたコマンド体系。よりシンプルで、リズミカルな入力方法を模索した結果がここにある。数値と文

グラフィカルなコマンドが手になじむ

『聖剣伝説２』では、すべての入力コマンドがグラフィック化され、リング状に配置されている。コマンド入力は、これらのリングを呼び出すことにより行われる。

呼び出されたリングはキャラの周囲に出現。これらの基本リングは全部で４つあり、✚ボタンの上を押すことで、次々と違うリングを呼び出すことができる。

リングそのものは✚ボタン左右で回転させることができ、キャラの真上に入力したいコマンドを合わせ、入力するのである。

また、買い物するときなども、商品はすべてリング状に配置されている。ゲーム全体がリングで統一されているのだ。

←リングコマンドを呼び出す。画面の外から飛んでくる

←リングを回転させることで使用するコマンドを決定するのだ

↑店の商品だってリング状に配置されている。とっても見やすいし、わかりやすいのである

アイテムも最大8種

所持できるアイテムは最大で８種（武器・防具はのぞく）。これらもリング状に配置されている。使用したいときは、このアイテムリングを呼び出し、使用したいものをキャラの真上に合わせてからBボタンで入力。続いて誰に使用するかをカーソルで決定するのだ。なお、このときそのアイテムの効果がウインドーに表示される。

各種設定はこちらで対応

各種メニューの設定に使用する。セーブするためのコマンドなどもこのリングのなかにある。そのほか、ウインドーの枠の模様を変えたり、色を変えたりするなど、本筋とは関係のない各種設定も可能だ。

また、防具の装備もこちらのリングで行う。このコマンドを入力すると、防具装備用のサブリングが出現。兜、小手、鎧をそれぞれ装備できる。ここは「リング内リング」の多重構造になっているのが特徴である。

防具装備コマンドを選択すると、兜がずらりと並ぶ兜リング、そして小手リング、鎧リングが順に表示されるのだ。

→ウインドーの形や色を変えることもできる。あまり意味なし

リングコマンド

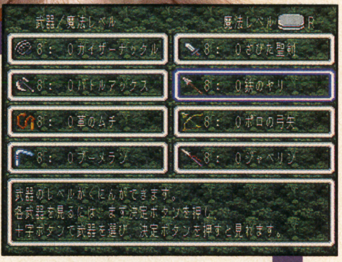
字でしかなかった各種コマンドが、その顔を見せているのだ

武器リング

8種の武器のどれを装備するかを設定できる。設定するとき、その武器の持つ攻撃力がウインドーに表示される。

魔法リング

プリム、ポポイのみに登場するリング。8種の精霊を呼び出して魔法を使用する。それぞれの精霊は何種類かの魔法を持っている。



↑誰にどの武器を持たせるか。いろいろな組み合わせが考えられる

8種の武器を持ちかえる

ゲーム中に登場する武器は8種。それぞれの武器は、戦闘経験を積ませることによって、より強い必殺技が使える強力なものへと進化する。同じ武器をずっと使い続けて、メチャ強い武器に育てるのもよし、こまめに各種の武器を使い分け、まんべんなく強くしていくもよしだ。

REPORT

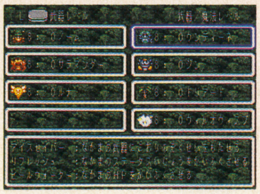
プレイ感覚はどうだったか

3

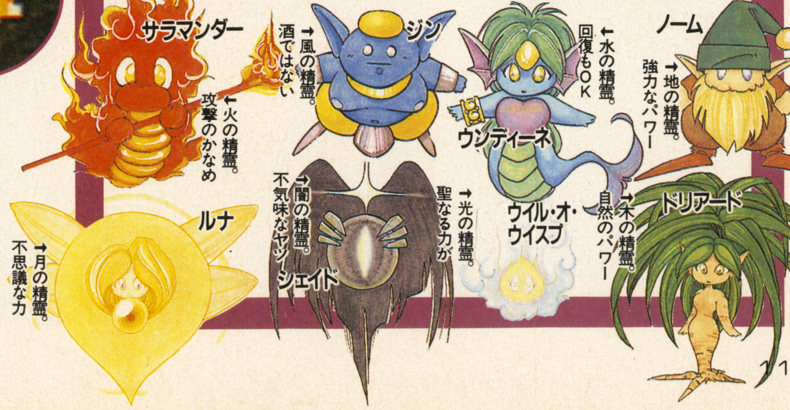
やっていることは、ふつうのコマンド入力方式と同じなのである。「アイテム→どれを→誰に」。それをビジュアル化し、よりわかりやすくしただけのことなのだ。なのに、それだけのことで、プレイ感覚ががらりと変わった。言葉で表現するのは難しいが、「しっくりくる」という言葉が最適か。文字だけで指示を与えていた従来のそれに比べ、自分が何をやっているのかが明確になったという感触である。次のリングを呼び出すときのちょっとしたアニメーションや、リングがまわるときのカラカラとした感じ。デジタルなイメージを極力抑えようとしている、スクウェアの努力のあとが見えて好感がもてる。ここに関しては何の文句もない。拍手してしまおう。

魔法、それは精霊を呼ぶこと

8人の精霊。それぞれが属性を持っており、彼らを呼び出すことで、それぞれの属性に応じた魔法を使うことができる。プリムは防御・回復系の魔法。ポポイは攻撃系の魔法しか使えない。また、主人公のランディは魔法を使えないので、これらの精霊を呼び出すことはできない。



↑魔法のアニメーションが美しい。んなこたぁ、わかりきっているよな



WELCOME TO 2 聖剣伝説

キャラも魔法も武器も

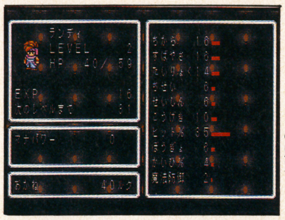
RPGは成長の物語である。登場人物はもちろん、武器も、魔法も、あらゆるものが成長し、パワーアップして

使い込むほどに成長する各種能力・武器

戦いをくりかえし､経験値をためる。経験値がたまるとキャラが成長し、レベルアップしていく。これは通常のＲＰＧと同じシステムである。

しかし『聖剣伝説２』では、成長していくのはキャラのパラメーターだけではない。戦いを経験していくことによって、すべてのものがレベルアップしていくのだ。

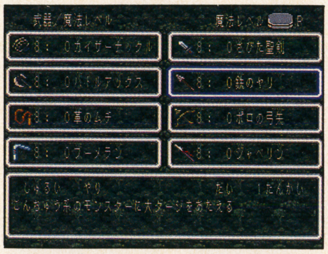
まずは武器。それぞれの武器にはレベルが設定されている。たとえば現在所持している剣がレベル１だとしよう。



←レベルアップしていく楽しみ。これぞＲＰＧの魅力

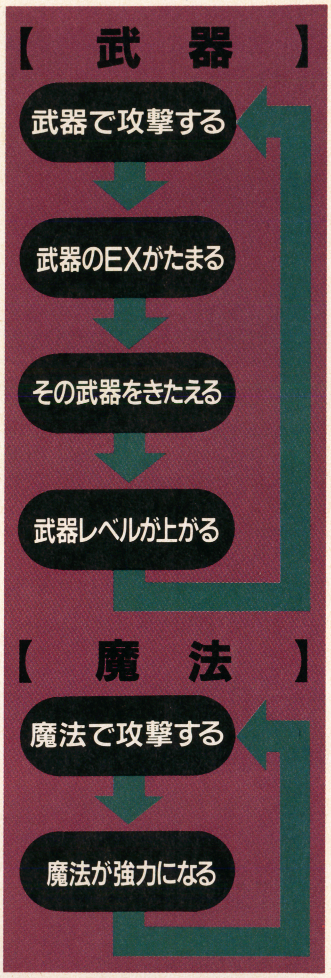
この剣で戦いを重ねていくと、その剣には経験値がたまっていく。そして経験値が一定以上たまったら、その剣を鍛え上げてくれる人物のところへ行って、焼きなおしてもらう。これでレベル２の剣へと成長するのである。８種の武器それぞれが同じようにして成長し、最大でレベル８にまですることができる。レベルが上がると、通常の攻撃力がアップするだけでなく、より高度な必殺技も出せるようになる。レベル１の剣はレベル１の必殺技が限界だが、レベル８の剣はレベル１からレベル８までの必殺技が自在に出せるというわけだ。

魔法も同様であり、同じ魔法を使い込んでいくことにより、その魔法の威力がどんどん上がっていく。こちらは使用していくだけで自動的に成長する。



↑武器だって成長していく。最初は攻撃力か低かった武器でも、レベルを上げてさえいれば強烈な必殺技が出せるようになるのである

↑魔法も使い込んでいくほどにパワーアップしていく。どの魔法を育てるのがベストだろうか



REPORT

プレイ感覚はどうだったか？

4

武器や魔法が成長していく、というのはスクウェアお得意の手法。プレイヤーによって愛用する武器は変わってくるわけで、結果まったく違う成長のルートを通ることとなる。剣ばかり突出して成長するヤツと、槍だけを育てたヤツとでは、戦いのパターンが違ってくるはず。そこまでじっくりと時間をかけて取材する時間がなかったが、またまたバリエーションあふれるゲーム進行が楽しめそうな予感がした。

こうして武器をレベルアップさせていくと、より強力な必殺技がだせるようになるわけだが、それらの必殺技を使うためには、パワーをためるという準備期間が必要。ひたすらBボタンを押し続けることにより、より強力な必殺技が出せるようになるのである。戦闘中に、こうしてパワーをためていくというのはガマンが必要だし、せっかちな人間にはツライなぁ、とも思った。パワーをためている間は動きも鈍くなってしまうしね。もっとスパスパと必殺技が出せれば壮快なんだろうけど、それだとゲームバランスが崩れてしまうのだろう。このシステムを考えたとき、ここらへんが痛し痒し、というところなのだろう。

←どの武器を育てていくかによって、プレイヤーの個性が反映する

キャラが成長するとこんなことも

レベルアップしたキャラは、HPや攻撃力が上がるだけでない。今まで、ダメージを受けていた敵の攻撃を、自動的に防御してくれるなどの芸を見せるようになるのである。腕に自信がない人でも、これならダメージを受ける回数がグンと減るのだから、戦闘が一気に楽になるはず。初心者でも、成長さえさせれば強い敵とも戦えるようになるというわけだ。どんどん接近して攻撃しても大丈夫になったからね。

↑敵に接近し過ぎだ。ここで攻撃されたらダメージを受けてしまうぞ。マズイってば

↑でもキャラのすばやさが上がっていれば、自動的に防御してくれる。こんな感じで

↑だからノーダメージでいられるのだ。これならパパもOKさ。明日はホームランだ

すべてが成長する

いく。どこまでも強くなっていく、その快感にひたってほしい

●ILLUSTRATION
相沢美良
●PROFILE
某年睦月25日生まれ　埼玉県出身
テーブルトークRPG『ギア・アンティーク』のパッケージはあまりにも有名。最近は『ブルーフォレスト物語』（角川書店刊）の表紙も手掛けた。

フラミーの飛翔

Interview
前編

聖剣伝説2開発スタッフが語る
新システム「モーションバトル」について

コマンドRPGを進化させたかった

●発売を約2カ月後にひかえた5月18日。我々は『聖剣伝説2』の主要制作スタッフである田中弘道、石井浩一両氏へのインタビューを行った。以下に、制作者が語る『聖剣伝説2』の魅力を4ページに渡って収録する。その前編として、まず「いままでにないタイプのアクションRPG」と自信を示す、その独特のシステムについての言葉を紹介しよう。

石井　これはアクションRPGのスタイルをとったコマンドRPGです。少なくとも、我々はコマンドRPGを進化させようとして『聖剣伝説2』を作りました。

たとえば『ドラゴンクエスト』にしても『ファイナルファンタジー』にしても、コマンドRPGは結局は『ウイザードリィ』、『ウルティマ』が作った枠を飛び出していない。それが嫌だった。なんとかこの枠をとっぱらってみたい。すべてはそこから始まりました。

敵と出会って戦闘になっても画面を切り替えず、そのままリアルタイムのバトルにしよう。ターン制の名残りとして、それぞれのキャラに「パワーをためる→攻撃する」という時間を設定してみよう。だけどRPGの面白さであるパーティープレイは残していこう。そういうふうにして作っていきました。

もちろん既存のアクションRPG、たとえば『イース』なども参考にはしました。しかし、あれはあくまでアクションがベースで、それにRPG要素を加味しているゲーム。我々が目指している方向とは違う。我々はRPGを作りたかった。指先がニブイ人でも楽しめるゲームを作りたかったんです。

●取材でゲームをプレイしたとき感じた違和感。アクションRPGをプレイしているはずなのに、アクションRPGのプレイ感覚を感じなかったのは当然のことなのだ。これはコマンドRPGの進化型だったのである。

田中　リアリティにもこだわっています。敵に触れただけでもダメージを受けるなんてのは変。たとえばハリネズミみたいな敵キャラなら理解できますけど、戦士タイプの敵キャラならば、相手が攻撃してこないかぎり、触れてもダメージを受けません。戦いの場面を想像してみれば、それは当然のことですよね。そのあたりを徹底してみたんです。場面を想像したときの感覚と、画面上の結果を一致させてみました。

となると、続けざまに全力の攻撃ができるのもオカシイ。だから行動にうつるまでのウエイトタイムを設定しよう、と。これはコマンド入力タイプの名残り。それぞれにターンがあるという考えです。『FFV』では個々のキャラにターンがあったでしょ。それがリアルタイムの戦いに組み込まれたのが『聖剣2』だと考えてください。

●しかし、そこまでコマンドRPGにこだわるのはなぜなのだろう。いっそ純粋にアクションを楽しむゲームに仕上げても、かなり楽しめるものになったと思うのだが……。

田中　そうですね。でも、それだと実力の差が出やすい。下手なひとは永遠に最終ボスに勝てない、などの弊害も生まれますし。それはコマンドRPGの最大の長所である、誰でもクリアできる、という部分を捨ててしまうことですし、それは絶対に嫌だった。

石井　そのかわり戦略面で差がでるようになっています。武器のレンジ（有効攻撃距離）を考えて戦略を練るのを楽しんでほしいですね。

●ここでいう戦略とは、コンピュータ

が操作を担当するキャラに対し、どのような性格設定をするかということである。どの設定がベストなのかは、装備させる武器とのかねあいもあるため、かなり奥が深いと両氏は語る。

田中　これらコンピュータ管理のキャラの性格設定は奥が深いですよ。とにかく距離を取るようにして飛び道具を持たせるとか、がむしゃらに接近する設定でグラブを持たせるとか。

石井　あえてセオリーを無視するのもひとつの戦略。たとえば高い位置から遠距離攻撃してくる相手には、接近＋弓矢なんていう攻撃がベストだったりするもんで、そこらへんの戦法を探す楽しみもあるはずです。

　しかも、ここで重要なのは、彼らはコンピュータが管理しているけれども、学習機能は持っていないということです。戦略はつねにプレイヤーが考え、設定しなければなりません。プレイヤーが想像もしない戦略を勝手に編み出すのは不愉快ですからね。

田中　ただし、学習はしなくても、かなりいろいろなことを考えてくれますよ。まず、自分の装備している武器の間合いは確実に把握してます。この距離から攻撃しても当たらないとわかっていれば、絶対に攻撃しない。相手の位置を検索し、確認して、ちゃんと当たる距離まで歩いていって、それから攻撃します。それでも距離が足りない場合は、勝手にダッシュして接近して攻撃することもあります。

石井　ちなみに、自分の操作するキャラにも同じような補正行動が組み込まれていますよ。必殺技を出す場合など、相手に届かない場合は、自動的にダッシュして攻撃します。間違って必殺技が出てしまうこともあるでしょうし、そんなポカミスで必殺技を空振りするのは不愉快ですからね。武器によっては、距離によって出す必殺技がかわるものもありますし、プレイヤーのミスをカバーしてくれる機能にはことかきません。だからガンガン突っ込んでいけばいいんです。むやみに敵から逃げる必要はありません。

●これほど考えてくれるコンピュータ操作のキャラ。とすると、人間が操作するより強いのだろうか。

田中　いや、魔法が使えない分、総合的には人間のほうが強いでしょう。魔法の選択権は人間にありますから。

石井　性格の設定をやたらと好戦的にしておくと、HPがヒトケタになっても死ぬまで最前線に出てしまうお馬鹿さんになります。そこらへんを状況によって細かく設定すれば、肉弾戦に限っては人間より強いかもしれません。

田中　誰が倒しても全員に経験値が入りますから、プレイヤーが何もしないまま冒険を進めるという技もできますよ。ただし、武器は装備している本人が戦闘しないとレベルアップしませんけど。まあ、操作するキャラをちょくちょく入れ替えていけば、プレイヤーが一切戦闘しなくても平気ですけどね。

石井　でも、人間が操作したほうが強いという状況もあるんですよ。ボスクラスは特にそうですね。ザコキャラも全部違う攻撃パターンを持ってますし、それぞれが思考ルーチンを持っています。魔法を使うヤツもいますし、くだらないことやってると全滅します。

田中　そう、敵の魔法は嫌ですよ。確実に狙ってきますから。いままでのアクションRPGだと、敵のビームをよければそれで遠距離攻撃はない、みたいな部分がありましたけど、『聖剣2』では確実にヒットしてきます。コマンドRPGと同じですよ。魔法をくらうのも計算しなければならないんです。リアルタイムですから、遠距離攻撃をかわせる技術もあれば、ほんのちょっとだけ（親指と人差し指で2センチくらいの幅を作って）有利ですけど。

●最後にリングコマンドはどのように生まれたかを聞いてみた。

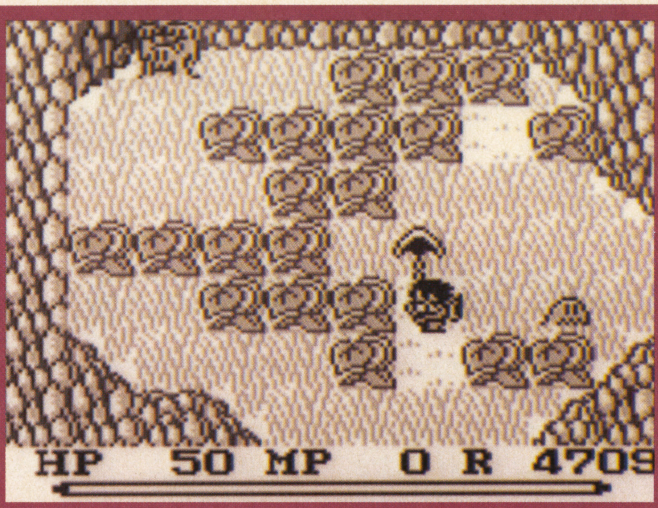
石井　見た目がいいから(笑)。それだけですよ。

田中　ウインドーを開くタイプだと、文字情報が多すぎて、複雑すぎるイメージがありますし。

石井　より感覚的にプレイできて、リズムを狂わせない。そういう意味ではいいシステムだと思っています。画面が切り替わったり、画面の一部が隠れないからスピード感がそこなわれないんですよ。たぶん、ただの錯覚なんですけどね。

●こういう錯覚なら大歓迎である。

後編……P.22へと続く



GB版『聖剣伝説』との
システム比較考

純粋なアクションRPGの面影が残る シンプルな戦闘・冒険のシステム

『ゼルダ』風、という言葉で説明してもかまわないであろうGB版『聖剣伝説』。画面のはじっこまで歩くと次の画面へと切り替わる移動システムや、戦闘の方法なども、きわめてシンプルなアクションRPGの形態を取っているといえる。ゲームボーイというハード上の制約や、シリーズ第1作だということもあり、『聖剣2』で見られるような大幅なチャレンジは見られない。

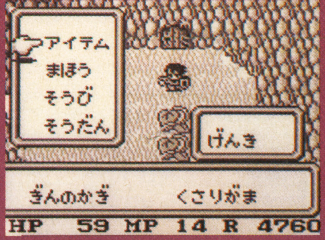
　ただし、ふつうのアクションRPGに過ぎないのか、と言われると、それも間違っている。従来のアクションRPGにはなかった、いくつかの要素が込められているからだ。

　たとえばパワーをためることによって、より強い必殺技が出せるというのも特徴のひとつ。これは『聖剣伝説2』では最大8レベルもの必殺技を使いこなす、というシステムの叩き台になっている。また、何種類もの武器を使い分けることができたというのも、シンプルな攻撃方法が主流であったアクションRPGのなかでは異色のシステムであり、きわめてコマンドRPGに近い方法論が用いられていたということができよう。もちろん今回の『聖剣伝説2』も例外ではない。

　また、画面を止めて魔法やアイテムを使用するなど、アクションが苦手なプレイヤーでもゲームが進められるような配慮も、この時点で確立していた。『アクションが苦手なプレイヤー』のためのシステムを模索していたことがわかる。8種類もの魔法が用意されており、他のアクションRPGに比べ、はるかに魔法の重要度が高いのである。

　ストーリー面との説明とダブるが、数多くの仲間が登場することも特徴のひとつ。ひとりで冒険することが一般的だった当時のアクションRPGのなかでは異色の存在だったともいえる。それにより、ややマニア向け（上級者向け）だったアクションRPGを、一般のRPGユーザーにまで引き降ろしてきた功績は大きかったといえよう。

　仲間たちは、ただストーリーを盛り上げるためだけに出てくるのではなく、さまざまな効果をプレイヤーに与えてくれる。これらは「相談」コマンドによって行われており、厳密にはパーティープレイと呼べるほどのものではない。しかし、仲間が冒険の補助をしてくれるというこのシステムが、今回の『聖剣伝説2』のパーティープレイのアクション類へと進化したと見るのは、あながち間違いではあるまい。いまになって思うと、GB版のシステムそのものが、アクションRPGとして作られたのではなく、新しいコマンドRPGの形を模索していたのではないか、とも思えてくる。その結果が、『聖剣伝説2』として結実したのではないだろうか。



➡スクロールしないシンプルな画面構成、ハードの制約ゆえか

WELCOME TO 2 聖剣伝説

聖剣をめぐって冒険す

両親の愛を知らない少年。心のなかの幼い愛を守るために家を出る少女。記憶を失っている妖精。全員が何かを

3人は導かれるように集まってくる

ゲームが始まって2時間ほどで、パーティーを組む3人が勢ぞろいする。そして冒険に出る。しかし、誰も使命など感じていない。それぞれが、それぞれの目的のために、一緒に行動したほうが都合がいい。そう考えているだけなのだ。聖剣を蘇らせるための勇気を求める少年。愛する者を追いかける少女。故郷へ帰ろうとする妖精。しかし彼らは、いずれひとつの目的に向かって、肩を並べて歩き始める。何か見えない力によって導かれるように。

両親の顔すら知らない気弱ないじめられっ子

主人公。ゲームは彼ひとりのところから始まる。生まれながらにして父と母の顔を知らず、孤独の身となった少年。辺境の村で養ってもらっているものの、16歳になった現在でもヨソモノ扱いされており、彼を平等に扱おうとしてくれるのは育ての親の村長とその娘だけである。

「マナ」が減少し、その力を失った聖剣を抜いてしまったために、彼は生まれ育った村を追い出されることになる。そして聖剣の持ち主にふさわしいだけの「勇気」を身につけることを目的に修行の旅に出るのだ。そして、世界の大きな動きのなかへと巻き込まれていくのである。

ランディ(16)
父………?/母………?

裕福な家庭に育ちながら家出したワガママな少女

地方の裕福な富豪の娘。母は幼い頃になくなっている。何不自由ない生活が当たり前になっている彼女は、非常にごうまんであり、わがままでもある。

プリムには心を決めた相手――青年将校がいるのだが、貴族の名家に嫁がせようとする父が、国王に根回しして、その男を地方の魔物の討伐へと向かわせてしまった。娘から引きはがす妨害工作である。あまりの父の横暴に腹を立てたプリムは、愛する青年を追う旅に出発したのである。

プリム(17)
父…富豪/母…死亡

ポポイ(年齢不詳)
父……?
母……?

性別不詳・年令不詳 記憶を失うヒヨッコ妖精

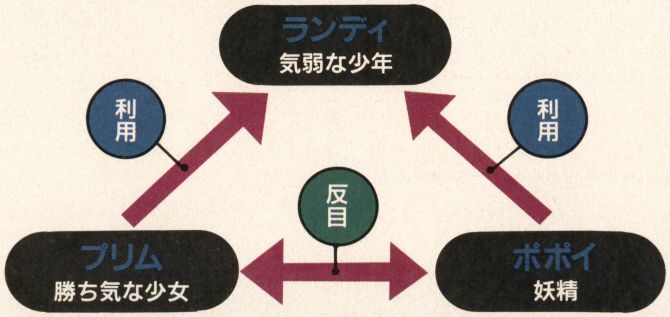
妖精の森で起きた洪水により、迷子になってしまった妖精の子ども。ガイアのヘソに住むドワーフの長老に引き取られ、見せ物小屋で見せ物になっている。通常、妖精は生命力が弱いのだが、ポポイは数少ない例外のようだ。

■「運命」と「母性」と「存在」と……

ランディの冒険は、運命によるものである。聖剣を抜いてしまったことにより、自分の生い立ちをも左右する大きな動きに巻き込まれていくのだ。村ではヨソモノであった彼だが、世界全体のなかでは中心に位置する運命に立たされるのである。

一方、残りのふたりは、あくまで自分の目的のために、ランディを利用しているだけである。少なくとも冒険の当初では。しかし、ランディが背負う運命に気づき始めると、彼の存在が、自分にとって大きい意味を持っていたことに気づくのである。

母を知らない少女の、自らのなかに芽生える「母性」。そしてマナそのものが自分の「存在」を左右する妖精。自分が自分であるために、ふたりは、ランディとともに行動することを選択するようになるのだ。



る3人の若者たち

失ったまま、パーティーを組んで冒険する。大きなうねりに向かって

●ILLUSTRATION
高橋政輝
●PROFILE
CG関連のライターとしても活躍中。現在、ログアウト（アスキー刊）にて、盟友・手塚一郎の小説にイラストを添える。本誌連載小説も終了し、ホッと一息の日々、だとか。

7つの光が輪を作る
世界の彼方からやってきた
「マナ」に近い存在、精霊たち
彼女を優しく包み込むように
あたりをゆっくり回転している
1回、2回、3回………
彼女の招還を待ち続けながら

リングコマンド

WELCOME TO 聖剣伝説2

どこまでも広い聖剣2

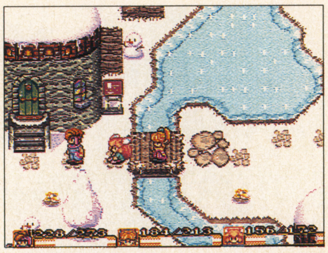
不思議な力「マナ」に包まれた、大いなる大地。どこまでも澄んで、どこまでも広がっていた。この平和だった

マナ失われし後、そこには不穏な空気が流れつつある……

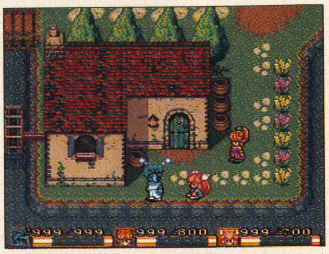
全宇宙の力を転化し得る無限のエネルギー体「マナ」。その存在は確認されているわけではない。その力を具象化した物質──「マナの樹」など──が存在するだけである。しかし、そこに現れるものだけでも世界を動かすに十分な力を有している。そして、その力で世界を暖かく見守っている。まるでわが子を見守る母親のように。

そんな世界が『聖剣伝説2』の舞台となる。「マナ」の力を崇拝する精霊たちや、その力を悪用しようとする人間たち、そしてマナの力を色濃く受け継ぐ「マナの一族」など。この世界に生きるものたちは、「マナ」から離れては生きられない。

その「マナ」の力が減少している。そして世界のバランスが崩れた。不安定になった世界で、3人の冒険は始まりを告げるのだった。



↑フィールドは広い。ところどころにある標識を確認していかないと、なかなか目指すべき場所へと到達することはできないのだ



↑町で装備を整え、体力を回復させる。これがゲームの基本。町のなかには原則的にモンスターは登場しないので安心しておくれ

↑この広い大地のどこかで、3人は出会い、そして仲間となって冒険するのだ。それはスタート直後のことである

冒険の舞台

これが世界の全体図となる。当初の冒険は中央の巨大な大陸から始まる。ここに紹介している3人の故郷も、すべて中央の大陸に位置しており、ゲームの序盤でその姿を見ることができるようになるだろう。

ポトス村

ランディの生まれ育った村。まわりを森に囲まれた辺境の地だ。滝へ通じる細い一本道のほかには、パンドーラ王国へとつながる道があるだけ。小さい村だが、よろず屋や宿屋もある。住民は仲よく暮らしているが、ランディはヨソモノ扱いである。

↑この村において、ランディはヨソモノ扱い。ここは彼の故郷ではない。育った地であるにすぎない

の世界

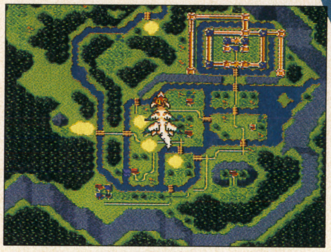
世界に、いったい何が起きたのか。３人は勇気を胸に飛びまわる

⬅ソフト発売前から『聖剣２』のマスコットキャラクターの地位を揺るぎないものにしたフラミー。はやくこいつの背中に乗りたい

【　夢は世界を飛びまわる…　】

最初は徒歩。しかし冒険が進むにつれて、移動手段の数は次々に増えていく。大地にしがみついているだけじゃ世界は見えない。大空に旅立ち、世界を見おろすことで、３人は世界の広さを知ることになる。大砲、そしてフラミー。少年たちの夢を乗せて、冒険心は世界を駆けめぐるのである。

⬆大砲を使って一気に空を越える。世界を眼下に見おろしながら、目的地までひとっ飛び



⬆フラミーに乗って空中遊泳。ふわふわと、どこまでも飛んでいきたい気分になってしまう

パンドーラの城下町

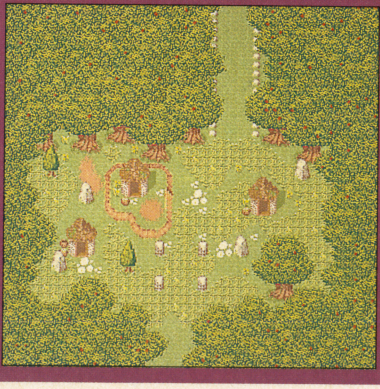
プリムの生まれ育った町。パンドーラ王国の城周辺にある、緑と水にかこまれた美しい町である。ゲーム序盤においては、かなり大きい部類の町に属するといえよう。

プリムの家は、町の中央あたりに位置する。メイドがいるなど、かなり裕福さを思わせる屋敷である。ほかにも数多くの民家があり、各種の店、そして宿屋も充実。序盤の拠点となるか。

⬅序盤に登場する町のなかでは最大級。店の品ぞろえも豊富だ。ここでプリムに出会うことができるのだ

妖精の村

ポポイの故郷。ガイア大地に広がる広大な森のなかにあるが、正確な場所は知られていない。村、とは言っているものの、妖精たちはここに住んでいるわけではなく、どちらかといえば集会場のような役割を果たしていると考えてよい。だからどれが誰の家、と決まっているわけでもない。妖精たちにとっては、まわりに広がる森そのものが自分たちの家なのである。



⬅森の奥深くにあるポポイの故郷。しかしポポイは自分の記憶をなくしている。ちゃんと探せるのかなぁ

世界を彩るさまざまな人間たち

この広い世界には、さまざまな人間たちが生きている。いいヤツ、悪いヤツ、変なヤツ、不思議なヤツ。その個性あふれる彼らの姿を、ほんの少しだけ紹介しておこう。彼らとは、いつ、どこで、どのような形で出会うのか。彼らの姿を、じっくりと見てほしい。これらの写真のなかに、重要に伏線が隠されている……のかもしれない。

踊りまくる商人たち

これはポトス村の店のオヤジ。なぜか舞を舞う。これ以外にも、店の主人には踊りを披露するクセのあるヤツが多い。いったい何のために、彼らは踊っているのか？

謎の商人ジェマとは？

前作「聖剣伝説」でもおなじみの、「マナ」を守護する者の総称「ジェマ」。２では商人として登場か。今回はどのような形で物語に関わってくるのだろう。

聖剣に寄り添う謎の影

物語の序盤。聖剣を抜くシーン。そこに出現した謎の影。これはいったい誰だ？　なぜランディに剣を抜かせようとするのか？　謎は深まっていく。

大地に立つ石像の群れ

トラップなのか、道しるべなのか。フィールドのあちこちに立つ不思議な石像。なんだかこっちを馬鹿にした表情で彫り込まれている。これは剣で切っても何も起きないのだが。

そして物語は始まる。

ゲームの概略が見えてきただろうか。冒険の形がわかってきただろうか。最後に、その物語の冒頭部分を紹介し

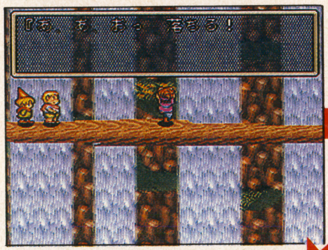
村はずれにあった聖剣が抜かれたときに……

ポトス村のはずれには、伝説の聖剣が刺さっていた。それを抜いてはならない。それが村人達の掟だった。

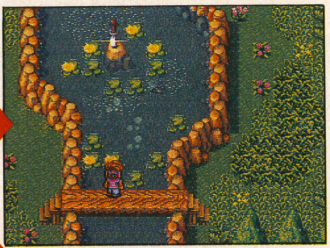
その剣を、ランディが引き抜いてしまった。本来なら引き抜けるはずのない聖剣。しかし世界から「マナ」の力が減少している今、ただの気弱な少年であるランディでさえ、簡単に引き抜くことができたのだ。

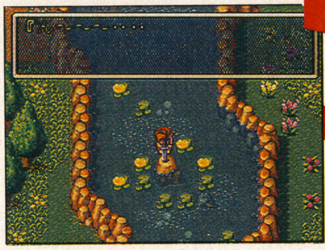
しかし、それが原因となり、村にいられなくなってしまうランディ。彼は聖剣を蘇らせるため、真の勇気を手にするために冒険に出る。そして勇者になるための「マナの要塞」めぐりを始めるのだが、その冒険のなかで、彼は世界を揺るがす大きな動きに巻き込まれていくのである。恋人を探す旅に出たプリムと、故郷を探す妖精ポポイのふたりを加え、3人の冒険がこうして始まるのであった。

↓悪友に乗せられてきてはいけない地にきたランディ。そしてそこから滝壷へと落ちてしまう。どうにかケガだけはしないですんだのだが



↓そこで抜いてはならない聖剣を見てしまう。これを抜いてしまっていいわけがない。しかし、どこからか声が聞こえてきて……





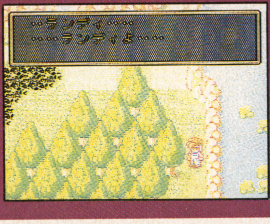
↑どこからか聞こえてくる声に従って剣を抜いてしまうランディ。これを手にすることは勇者になるということなのだ

↑かくしてランディは村を出て、旅に出なければならなくなった。聖剣の持ち主にふさわしい勇気を手にするために

マナとは何か？

全世界のパワー。世界のあらゆるものに内包され、それらすべてが「マナ」そのものを構成している。植物にも、動物にも、そして人間のなかにも「マナ」は存在する。ただし人間たちは、そのことを実感として知ることができないだけなのだ。

ただし世界には、マナの力の一部を具象化した物質が存在する。「マナの樹」もそのひとつ。「マナ」の一部でありながら、世界全体を守るほどのパワーを持つこれらの物質を見ることで、人間たちは、その巨大な力を理解するのだろう。そして、それを奇跡の力として崇拝すべきなのである。



←世界のどこにもマナはある

そこにどんなドラマが待つののか

最後に、左のタイトル画面を見てほしい。「マナの樹」が描かれたその画面を見たとき、息を飲み込むほどの美を感じるだろう。どこまでも深く、緑濃い森のなか。樹のもとに集う少年たち。これほど荘厳なタイトル画面、君は見たことがあるか。これがドラマだ。世界を見守る樹と、父の顔も母の顔も知らず、誰にも守ってもらえない少年との出会い。そこに少女と妖精の物語が絡んでいく。そして物語は壮大な叙情詩となって流れていく。

↑その運命の大きさを、ランディたちはいずれ知ることになるのであった

僕らの物語が

よう。ソフトを手にする前に、ささやかな夢を見るために……

●ILLUSTRATION
外薗昌也
●PROFILE
2月16日生まれ 鹿児島生まれ
'80年「月刊少年チャンピオン」でデビュー。以来、多数の作品を手掛る。主な著書に「最後の竜に捧げる歌」、『ギア・アンティーク』等がある。

それは「マナ」の象徴
世界を守護する母なる樹
すべての生命の源として
大地を優しく見守っている
目を閉じ、耳を澄ましてごらん
樹の内側から、懐かしい声が
心のなかに聞こえてくるだろう

全ての源――マナの樹

Interview 後編

別個に作られた世界観とストーリーが最後に合体して作られたゲームです

マナの樹はあくまで背景世界なんです

●続いて後半のインタビューでは『聖剣伝説２』の世界観、およびストーリー面について切り込んでみた。絶大な力「マナ」が世界に満ちあふれるその世界は、いったいどのようにして作られたのだろうか。

石井　だいぶ昔の話になるんですけど、ファンタジーRPGを作るに当たって、その手の本を読みあさっていた時期があったんです。ゲームを作る前にそれらを整理しまして、頭のなかで魔法体系を形作っていったんですよね。それは火水風土の４元素であり、それを形作っているものとして、「マナ」という存在があるべきじゃないかと。物質ではないその存在が支配する世界でなければ、魔法なんかあっちゃいけないんじゃないかと思ったんです。

そして、それがゲームになったとき、なぜか「クリスタル」になってしまった。こうして『ファイナルファンタジー』の世界観ができたんですが、僕が『FF』制作から抜けて、新しいゲーム世界を作るにあたって、そのパワーの源となるものを「マナ」に戻したんです。

ただ「マナ」だけだとあまりにも抽象的なんで、それを具体化するものとして「マナの樹」を作りました。世界を守るものとして、いわゆる世界樹という考えなんですけど、大地に根ざしていて惑星の生命に命を吹き込んでいるという設定ですね。それが何をエネルギーとしているかは不明ですが、すべての生命は「マナの樹」から湧き出しているんだ、と。

田中　ただ前作では「マナの樹」というイメージが強すぎたんで、今回はマナを世界中、宇宙まで偏在するエネルギーとしてアピールしました。そして、ただその象徴として「マナの樹」が置かれてあるだけ、みたいなイメージを出してみたんです。

●「マナの樹」というものが、母性の象徴として描かれているような気がしたのは我々だけではあるまい。母なるものであり、自分の子供である惑星を守るんだ、というようなイメージを強く感じたのだが。

田中　「マナの樹」が母親、というのはイメージとしてありました。ただそれだけだと弱いので、今回はそれに対抗して、父の象徴としての「マナの剣」があるんですよ。

●樹木が女性で、剣が男性の象徴。これは、もしかしてフロイト的な発想からなのだろうか。

田中　あ、いや、莫然としたイメージなんですけどね。武器だから男だろう、みたいな。

●そろそろここストーリー面に切り込んでみよう。『聖剣伝説２』の主人公ランディは、典型的な巻き込まれ型の主人公だ。偶然、剣を抜いてしまったために勇者にならなければならなくなった。偶然によって冒険に出る羽目になる。だけど、実はこの冒険、自分の生い立ちに迫る旅でもあるわけだが、この二重構造について、聞いてみた。

石井　いや、具体的なことは言えないんですけど、それこそ偶然なんですよ。このゲームは２年ほど前から企画をスタートさせているんですが、当初ストーリーと世界観が別個に作られていたんですよ。それを合体させたので二重構造になってしまったんです。

田中　最初は勇気・愛・知恵みたいなものを追いかけていくシンプルなストーリーだったんです。そこに「マナ」という大きな世界観を組み込むことになったんです。それなら両方をまとめてみたらいいものができそうだ、ということで作られたんですよ。

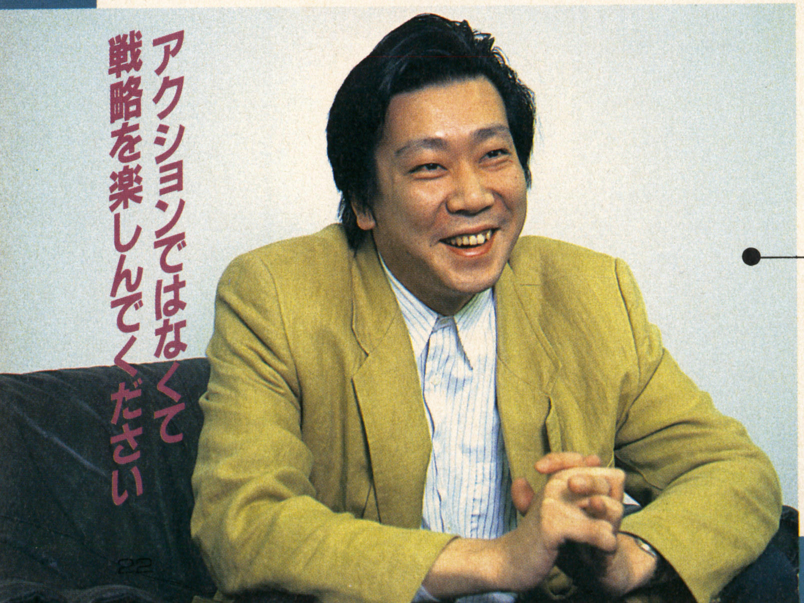
●だからプリムのような「マナ」となんの関係ない女の子が出てくることになったのだろう。それとも、彼女は純粋に恋人を追うためだけに冒険するのではなく、最終的には「マナ」に関わるような重要な役割を担うのだろうか。

田中　いや、そういうことはないです。純粋に恋人を追うために最後まで冒険するわけじゃないですけど、それ以外のドラマが云々、というようなものはありません。

たとえば、ランディと恋仲になるとか、結婚するとか、そういうのも最近の流行りですよね。事実、そういう案もあったんですよ。ただ、そういうの、僕たちはキライなんです。ゲーム内では具体的なことはあまり書きたくない。うやむやのうちに終わらせたいんです。あとはユーザーが想像して楽しむ部分だと思いますから。

まあ恋愛を大きく取り上げたほうが、結果として「マナ」や「マナの一族」「マナの樹」などとの関わりが大きくなるんですけど、それらをあまり強調したくないんです。これらはあくまでバックボーン・ストーリーなんです。

アクションではなくて戦略を楽しんでください



PRODUCER
田中弘道

㈱スクウェア創設時からのメンバーで、『F・FⅠ』『F・FⅡ』『F・FⅢ』のゲームデザイン、『Sa・Ga2』の企画（ディレクター）を経て、今に至る。

『聖剣伝説２』の追い込み作業中という、忙しい時期にもかかわらず、インタビューに応じてくれただけでなく、非常にノッて答えていただいて、大変、ありがたかったのですが、何も最終ボスの正体(／)まで話さなくても……トホホ。

だからゲームを進めていっても、あまり「マナ」の情報などは出てこないと思いますよ。

●ところでプリムというのは、あまりいままでのRPGにいないタイプである。いままでだと、せいぜいオテンバ娘という程度の自立心しかないステレオタイプの女性キャラが精いっぱいだったのだが、プリムの場合は、自分の恋人を探すために家を捨ててしまう。この強烈なキャラクターはどこから来たのだろう。

田中　いや、あまり深いことは考えていないんです。可愛いキャラを作ろうとしただけです。結果として、あまりいままでにないキャラクター設定になりましたよね。

●ランディとプリム。ここに性別というものが存在しない妖精のポポイが加わり、冒険は進む。ここで気づくのだが、この3人組、男女比が五分五分なのである。そういえば『FFV』あたりから、スクウェアのゲームの女性比率が高くなってきているような気がするではないか。男性が多かった従来のRPGに対し、あえて女性を増やしているのだろうか。

石井　これもとくに意識していないんですけどね。雰囲気ですよ。男、女、子供。3人ならこれだな、と。もうひとり入れるならジジイでしょうね（笑）。ここらへんは、だいたい雰囲気で決めてますから。

男ばっかりのパーティーを作りたがる製作チームもあるんでしょうけど、『聖剣2』に関しては、自然と、男の人数が減ってしまったんです。誰かが主体的に男女比を合わせようとしていたわけじゃないんですよ。

●「雰囲気です」のひとことでかわされてしまったが、少なくとも女性キャラを増やす「雰囲気」がスタッフのなかにあるというのは、さすがスクウェア、という印象だ。では、続いて悪玉、対抗勢力について聞いてみよう。

田中　強大な帝国が君臨しています。その皇帝が悪者ですね。しかし、実際には別の勢力もあったりして、ちょっと複雑なんですけどね。あまり明かせなくてすみません。

●しかし、ただ勇者となるために冒険するランディとは無関係のような気もする。ランディとは「マナの樹」も敵の帝国も知ったこっちゃないはずだ。それがなんで戦うことになるのだろう。

田中　聖剣を蘇らせなければならないという義務を負わされてしまったので、そのためにはマナの要塞の復活を阻止しなければならないという設定になっています。で、敵側はマナの要塞を復活させようとしている。ここで利害がぶつかってしまい、敵勢力ととかかわることになるんです。

もちろんランディなんていう少年ひとり、最初、敵側は相手にしないんですよ。ただいろいろなところでちょっとずつ関わってくるんですけどね。しかし、主人公の旅が続くうちに、世界の大きな流れにぶつかるんですよ。

●それが「マナ」や「マナの一族」などのバックボーン・ストーリーに関わることなのだろうか。それ以上の詳しい話はついに聞けなかった。それでは最後に、フラミーについて質問してみた。あのキャラクターはどこから？

田中　フラミーに関しては、いろいろなアイデアあったんですよ。背中に乗ったままの空中戦をやろうとも考えていました。

石井　そうなんです。それだと地上戦とのバランスがおかしくなってしまうのでやめたんですよ。スピード面からもツライですし。

田中　なんでフラミーというキャラになったかというと、『FF』はメカっぽい雰囲気だったんで、それに対抗してファンタジックなものにしようと。ネバー・エンディング・ストーリーのファルコンのイメージですね。最初はガメラの背中に乗る（笑）、というようなイメージもあったんですけど、ボツにしました。ロボットという案もあったっけ。でも、メカ系だと空気を切り裂くイメージになってしまって、無機質なんですよね。もっとこう、ふわふわと漂っている雰囲気がほしかったですし。空気を感じてもらえればベストです。

石井　それに、感情移入するには生き物でないと。設定としては、昔の人達はあれを乗り物として利用していたらしい、と。昔のことなんで、詳しくは知らないんですけど（笑）。

●それでは、最後に読者に向けてのメッセージをお願いします。

田中　今までにないタイプのものなんで、とにかくプレイしてみてください。

石井　どっかで見たようなRPGが多いんで、とことん新しいRPGを作ってみました。まだまだ進化していくシリーズになると思います。

DIRECTOR
石井浩一

『F・FⅠ』の初期企画、キャラクターデザイン、『F・FⅡ』、『F・FⅢ』のゲームデザイン及びキャラクターデザインを手掛ける。今やスクウェアの顔ともなった(?)、チョコボはこの人の手によるものである。GB版『聖剣伝説』のディレクターを経て、今に至る。

「数ヵ月前のヒッポンさんのマナの樹の記事を読んで色々、大切なことを思い出しました。あれ、良かったですよ。ありがとうございます（笑）。

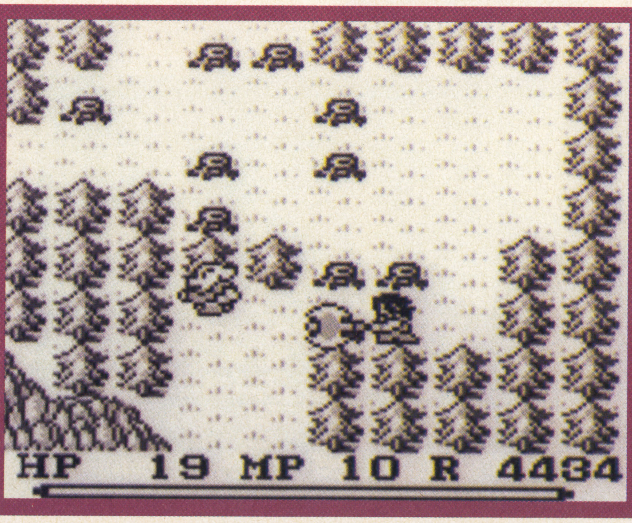
どんどん進化していくシリーズにしてみせます

GB版『聖剣伝説』との
ストーリー比較考

ゲームボーイ版『聖剣伝説』のクライマックスは、あまりに悲劇的なものだった。バッド・エンドだったのではない。逆らえない運命ゆえの選択。だからこそ悲しかったのだ。

そこで『聖剣伝説2』なのだが、現時点では、エンディングがどうなるのか、わかるはずもない。インタビューを読みなおすかぎりはハッピー・エンドで終わりそうなのだが、そもそもゲームボーイのRPGであれほど衝撃的なエンディングを用意したスクウェアである。より年令層の高いスーパーファミコン用ソフトならば、さらに驚愕のストーリー展開を隠しているかもしれない。油断してはいけない。

当然、前作の主人公とヒロインのように、愛の物語が語られるのかと思ったが、それを「あからさまに描くシーンはない」とのお答。現時点では誌面に載せられない少し先のストーリーも聞いているのだが、プリムという少女、純粋に恋人を追いかけているだけでランディとの関わりが見えてこない。この先に悲劇があるだろうという想像はつくが、それがランディにとってどのような意味があるのかが見えないのである。「マナ」との関わりも不明のままだし、ストーリー的には、前作から大きな変化が見られるのだろうか。



オレの知らない世界だった！

オレ達の作っているゲームソフトは、音楽や声の演出をとっても大切にしている。その迫力やリアリティがTVの内蔵スピーカーではパワーダウンしてしまう。これは絶対にもったいない！でも、そう思っていた時このマシーンを見せられた。音を聴いてビックリ！これならゲームの世界にドップリと入り込める！ウーン…いい感じだぞ！さっそくオレのPCエンジンとセットした。キミたちにも早く体験してほしいな—。

レッドカンパニー総帥
広井 王子
Hiroi

画面は「ウィンズ・オブ・サンダー」

お問い合わせ(カタログ請求・購入方法など)は下記にお電話ください。

フリーダイヤル 0120-408-864 内線15
(受付時間:月曜～金曜日/10:00～18:00)

HUDSON SOFT by BOSE

PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

(株)ハドソン　ハドソン・バイ・ボーズ係 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル

PCエンジン SUPER CD-ROM² SYSTEM対応ソフト(ファンタジーRPGシューティング)
いま、「ウィンズ・オブ・サンダー」誕生！　好評発売中　価格¥6,800(税別)

COVER：モデルC.C Girls 撮影山田崇博 デザイン坪北いかり スタイリスト原めぐみ ヘアメイク佐藤寛・富澤真二 衣裳協力オルタネイトキングダム下北沢店

総力特集 WELCOME TO聖剣伝説2

5 聖剣伝説2入門

ダッシュからターボまで完全攻略

65 ALLストリートファイターII大特集

91 格闘連合・プロレスゲーム特集

C.C.ガールズも飛び出して、あー、びっくり

137 Vertual VOW!

各ハードのレヴュアーが集合!

34 TV GAME BROADWAY SPECIAL

HiPPON SUPER! ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE vol. 7 PART VII

HIP・ON!

2 HEAD LINE NEWS

26 HIT CHART&DATA FILE

30 NEWS & INFORMATION

PLAY THIS GAME!

118 シルヴァ・サーガ2

120 ドラゴンズマジック

122 Jリーグプロストライカー

124 A列車で行こうIII

126 ゼルダの伝説〜夢をみる島〜

スーパーテク道場

97 星のカービィ〜夢の泉の物語〜

HOT GAME REVIW

46 SFC セプテントリオン

47 MD 餓狼伝説

48 MD ナイトストライカー

49 MD ボールジャックス

50 FC ジョイメカファイト

LINE UP

51 ユーザーズアイ

52 FREE TALK REMIX

60 中古ソフト情報局

144 NEW SOFT STREET

129 ジパング通信

130 ドラクエマスターズクラブ

132 CLUB邪教の館

133 ウィザードリィ友の会

134 ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ)

54 テクノの部屋

55 神話世界の旅人たち

56 海外ゲーム雑誌の正しい読み方

57 風雲／SLG城

103 小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」(最終回)

142 コミック・クインティ

136 次号HiPPON SUPER!の予告

141 読者プレゼントのお知らせ

154 新作ソフトスケジュール表

おわび：今回、小説「異貌伝」(手塚一郎作)はお休みさせていただきます。次号はもっとパワフルになって帰ってきますので、どうぞお楽しみに!

LIST UP

SUPER FAMICOM

アクセルブリッド／アレサ／エイリアン3／エストポリス伝記／大仁田厚FMW／課長・島耕作／キーパー／コスモポリスギャリバン／サージェント・サンダース・コンバット／三國志正史・天舞スピリッツ／GP-1／Jリーグサッカープライムゴール／樹帝戦記／シルヴァサーガ2／神聖紀オデッセリア／新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢／スーパー人生ゲーム／スーパースコープシックス／スーパーファミリーテニス／スーパーフォーメーションサッカーII／スーパーマリオコレクション／ストリートファイターII TURBO／セプテントリオン／聖剣伝説／全日本プロレス／WWFロイヤルランブル／超ゴジラ／トムとジェリー／ドラゴンズマジック／ドラゴンスレイヤー英雄伝説II／トリネア／パチンコ物語／パロ野球ニュース(仮)／プロ麻雀・極／ボトムズ／ミラクルガールズ／ラプラスの魔／らんま1/2

FAMICOM

Jリーグファイティングサッカー／ジョイメカファイト／パチ夫くん5／星のカービィ／マイティファイナルファイト

PC ENGINE

A列車で行こうIII／機動警察パトレイバー／ザナドゥ／スターブレイカー／ストリートファイターII'／ただいま勇者募集中／パワーテニス／バンパイアキラー／マイト&マジックIII

MEGA DRIVE

アイ・オブ・ザ・ビホルダー／悪魔城ドラキュラ／アリズボクシング／アルシャーク／エクスランザー／M16-29／エリミネートダウン／餓狼伝説／ガンスターヒーローズ／騎士伝説／クールスポット／慶応遊撃隊／ジェームズボンドII／Jリーグプロストライカー／シャイニングフォース2／スティールタロンズ／ストリートファイターII'／スラップファイト／トッププロゴルフII／ナイトストライカー／バリアーム／パワーモンガー／ボールジャックス／マーブルマッドネス／マイト&マジックIII／MIG-29／メガシュバルツシルト／モンキーアイランド／リーサルエンフォーサーズ／レースドライビン／笑ゥせえるすまん

GAME GEAR

トム&ジェリー

NEO・GEO

ワールドヒーローズ2

GAME BOY

エイリアン3／スプリッツ似顔絵15ゲーム／ゼルダの伝説／パチスロキッズ／バブルボブルJr／ブービーボーイズ／女神転生外伝2

HIP-ON! HIT CHART & DATA FILE

■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.6のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	3	ストリートファイターIIターボ	カプコン	アクション	402
2	2	聖剣伝説2	スクウェア	RPG	240
3	1	ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	183
4	10	ファイナルファイト2	カプコン	アクション	123
5	6	餓狼伝説2	タカラ	アクション	99
6	4	伝説のオウガバトル	クエスト	シミュレーション	93
7	5	MOTHER2	任天堂	RPG	84
8	—	龍虎の拳	ケイアミューズメントリース	アクション	36
9	—	ワールドヒーローズ	サンソフト	アクション	33
10	—	シルヴァサーガ2	セタ	RPG	30

Look Out! 今月の注目ソフト

←キャラクター人気の後押しもあり、前人気は前作以上！

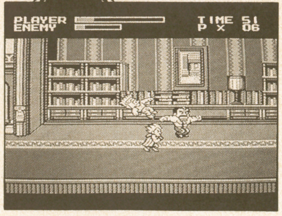
改めてチャートを見てみると、ひと頃のRPGブームは一段落し、人気の中心が完全に格闘アクションに移ったことが再認識できます。実に、チャートの半数を格闘アクションが占めているのですから。そんな中でも目立っているのが『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ』というNEO・GEO格闘トリオ。『〜ターボ』の人気にどこまで迫れるか、注目しましょう。

■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER VOL.6のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	マイティファイナルファイト	カプコン	アクション	360
2	1	星のカービィ	任天堂	アクション	327
3	—	ジョイメカファイト	任天堂	アクション	300
4	3	ジャストブリード	エニックス	シミュレーション	144
5	4	ダークロード	データイースト	RPG	105
6	6	FC原人	ハドソン	アクション	75
7	—	RPG人生ゲーム	タカラ	ボードゲーム	63
8	7	うしおととら	バンダイ	アクション	60
9	—	少年魔術師インディ	IGS	RPG	51
10	—	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	テーブルゲーム	39

Look Out! 今月の注目ソフト



←経験値とレベルアップ概念を導入。戦いの中で強くなれ

ファミコンでは『ロックマン』シリーズ、さらに業務用ゲームにおいては『ストリートファイターII』で、ユーザーの高い指持を得ているカプコンの新作が、『マイティファイナルファイト』です。業務用でお馴染みの格闘ゲームが、ファミコンでの登場となります。ハードの制約のため、キャラクターをSD化、原作にはない魅力を前面に押し出すことに、成功しています。

■各機種表内の得点は、アンケートハガキ1枚につき1位に3点・2位に2点・3位に1点を与え、満点を1000点として換算したものです。

読者の声・READER'S VOICE

●最近のＮＥＯ・ＧＥＯのゲームは格闘ものばっかりでさみしい。他のクイズとかもいろいろともっと発売して欲しい。それとは別にスーパーファミコンとかの上位機種で昔の名作を数本まとめて１本にして発売して欲しいと思う。　　　（北海道・中沢肇子）

●カプコンの『ブレス・オブ・ファイア』は面白い。ＲＰＧの余計なぜい肉がわりと削られているにもかかわらず、それでいてゲームとして必要な部分とか大切な部分、面白い部分はゴッソリ残っている。久々に遊べるＲＰＧだと思う。「好き嫌いがはっきり出そう」って声も聞くけれど、僕はこのゲーム超好きです。　　　（広島県・ＣＡＲ－II）

●困った。ＰＣエンジンが欲しくなってしまいました。たった１本のソフトでこうもハードのイメージってかわるものなんですかね。しかしあの「アベニューパッド６」は『ストリートファイターIIダッシュ』の人気が衰えたらばどうするんでしょうね。対応する面白い作品がたくさん出てくればいいいれんですがね。　　　（東京都・石井良平）

●ＰＣエンジンは凄い。８ビットＣＰＵなのによく『ダッシュ』を移植したと思います。　　　（愛知県・横井健太郎）

●『伝説のオウガバトル』は面白いけれど気になる点もある。説明書ではカオスフレームはあまり気にすることはないみたいなことを書いてあるけど、カオスフレームはゲームを左右する大事な要因だと思う。高くないと聖剣は手に入らない。カオスフレームが低いままカストラート海を無駄にうろついている人がたくさんいるのではないでしょうか。　　　（香川県・虎吉浩一）

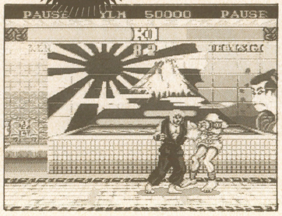
●『伝説のオウガバトル』は面白い。はまった。でも後半はマップが広く時間がかかるのに、途中でセーブできないのはツライ。　　　（宮城県・坪江康弘）

■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.6のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ストリートファイターII'	NECホームエレクトロニクス	アクション	471
2	2	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	RPG	303
3	4	イースIV	ハドソン	RPG	234
4	5	卒業・グラデュエーション	NECアベニュー	シミュレーション	129
5	3	モンスターメーカー	NECアベニュー	RPG	108
6	9	ラングリッサー	メサイヤ	シミュレーション	69
7	—	ウィザードリィI・II	ナグザット	RPG	54
8	—	真・女神転生	アトラス	RPG	51
9	7	クイズキャラバン・カルトQ	ハドソン	クイズ	48
10	—	ロードス島戦記II	ハドソン	RPG	39

Look Out! 今月の注目ソフト



↑アベニューパッド6も併せて購入されたい

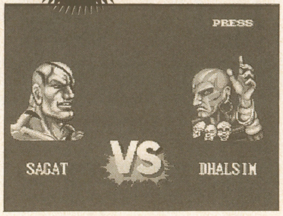
号外!! といった感じで突如、発表されたＰＣ版『ストII'』ですが、業界では、去年の秋頃から噂だけはひとり歩きしていました。「開発中のものをみた」「いや、ＰＣでは機能的に無理だ」といった、勝手な憶測を吹き飛ばす程の完成度で、ＰＣ版、堂々のお目見えです。考えてみれば我らがＰＣはＦＣと同じ〝８ビット〟なんですよね。高度な技術力に脱帽です。

■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.6のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	2	ストリートファイターII'	カプコン	アクション	372
2	3	ぷよぷよ	セガ	パズル	198
3	5	シルフィード	ゲームアーツ	シューティング	150
4	1	餓狼伝説	セガ	アクション	132
5	8	真・女神転生	シムス	RPG	131
6	4	3×3EYES	セガ	RPG	99
7	—	シャイニングフォースII	セガ	RPG	96
8	—	ぽっぷるメイル	セガ・ファルコム	RPG	54
9	—	ナイトストライカー	タイトー	シューティング	42
10	10	ゴールデンアックスIII	セガ	アクション	39

Look Out! 今月の注目ソフト



↑発売は他機種版より遅れるが……その分、完成度に期待

先月は初登場２位、今月はやっぱりトップに躍り出ました『ストリートファイターII'』。おそらく、発売されるまで（あるいはその後も）トップの座を守り続けるのではないでしょうか。

ＳＦＣ・ＰＣ・ＭＤ３機種のトップを『ストII』の文字が飾っているのはなかなか壮観ですが、やはりＭＤユーザーとしては他機種版に負けない出来を期待。お願いします、カプコンさん！

■読者が選んだ欲しいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.6のアンケートハガキより

NEO GEO

TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	—	餓狼伝説2	SNK	アクション	567
2	—	ワールドヒーローズ2	ADK	アクション	441
3	—	ファイアースープレックス	SNK	アクション	171
4	—	龍虎の拳	SNK	アクション	150
5	—	餓狼伝説	SNK	アクション	111

Look Out! 今月の注目ソフト

対戦型格闘アクションゲームを軸に急速に人気が高まっているＮＥＯ・ＧＥＯ。それがランキングの集計に如実に表われています。

１位にランキングされているのはＳＮＫの『餓狼伝説２』。この作品のために、ハードを購入した人も多いそうです。２位はＡＤＫの『ワールドヒーローズ２』。ＡＤＫならではの個性的なキャラクター達に人気が集まっています。

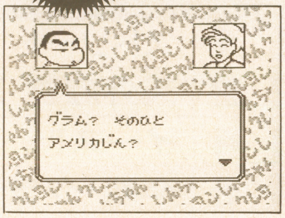
■読者が選んだ欲しいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.6のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	得点
1	1	ゼルダの伝説・夢を見る島	任天堂	RPG	401
2	2	ウィザードリィ・外伝II	アスキー	RPG	312
3	3	モンスターメーカー2	ソフエル	RPG	231
4	4	天地を喰らう	カプコン	RPG	180
5	8	クレヨンしんちゃん	バンダイ	アクション	176
6	7	X（エックス）	任天堂	シューティング	92
7	6	アウトバースト	コナミ	アクション	90
8	5	女神転生外伝II	アトラス	RPG	86
9	—	桃太郎電劇	ハドソン	アクション	73
10	—	ポピュラス外伝	イマジニア	シミュレーション	55

Look Out! 今月の注目ソフト



←もうすぐ他の機種でも発売される予定。今から楽しみ！

先月の８位から３ランクアップした『クレヨンしんちゃん』。発売１週間で17万本を売り、アニメは視聴率23％以上。今最も人気のある子供向け作品といってもいいでしょう。

ゲームは横スクロールのアクション。４つのステージをクリアするのが目的です。なかにはサブゲームあり、原作通りの登場人物との会話など、とても楽しい作りになってます。

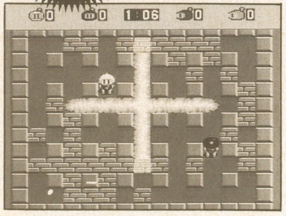
■玩具店ヒット状況 ▶協力店：銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種	得点
1	2	星のカービィ	任天堂	FC	84
2	8	キャプテン翼IV	テクモ	SFC	50
3	5	スーパーマリオカート	任天堂	SFC	47
4	—	餓狼伝説	セガ	MD	45
5	7	ブレス・オブ・ファイア	カプコン	SFC	38
6	—	スーパーボンバーマン	ハドソン	SFC	30
7	6	スーパーファミスタ2	ナムコ	SFC	28
8	—	スーパーワギャンランド2	ナムコ	SFC	27
9	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	MD	25
10	10	スターフォックス	任天堂	SFC	24

Look Out! 今月の注目ソフト



←２Ｐ同時のノーマルゲームだってあります

ファミコン初期から愛され続けている名作『ボンバーマン』がスーパーファミコン版『スーパーボンバーマン』として帰ってきました。マルチパッドを使っての４人同時プレイがセールスポイントです。ＰＣ版同様に色々なしかけのあるステージが12も用意され、さらにアイテムパネルも数が増えました。キック攻撃、パワーグラブなどゲーム性を高めるユニークなものも。

■TOY SHOP表内の得点は、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部の御協力により、満点を100点として編集部が独自に集計したものです。

■読者が選んだ欲しいソフト ▶HIPPON SUPER! VOL.6のアンケートハガキより

再販希望 TOP 5

順位	前回	タイトル	メーカー	機種	得点
1	—	ダークロード	データイースト	FC	96
2	—	マジカルチェイス	パルソフト	PC	87
3	—	メタルスレイダーグローリー	HAL研究所	FC	69
4	—	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	54
5	—	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	SFC	45

Look Out! 今月の注目ソフト

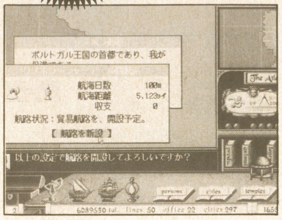
ファミコンのほしいソフトランキングで、発売後あまりにも長い時間を経たのにもかかわらず、いまだにトップ10内に残っている『ダークロード』が予想通り、最も多くのユーザーに再販の期待を抱かせているようです。同社の作品の多くは出荷本数が少ないうえに、再販の機会も少ないようです。コレクションには早めの購入や中古店まわりが必要そうですね。

■パソコンゲームヒット状況 ▶協力：クリエイティブバンク

PERSONAL COMPUTER TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	ATLAS2	アートディンク	PC9800
2	—	信長の野望・覇王伝	光栄	PC9800, X68000, FMTOWNS
3	—	シュヴァルツシルトⅣ・クレイドルエンド	工画堂スタジオ	PC9800
4	—	メタルアイ	エルフ	PC9800
5	3	大航海時代2	光栄	PC9800, FMTOWNS
6	5	ああっ女神さまっ	ビングソフト	PC9800
7	—	XaKⅢ・ジ・エターナルリカーレンス	マイクロキャビン	PC9800
8	—	ソードダンサー増刊号! '93	ティジィエル販売	PC9800
9	—	リターンオブジオン	ファミリーソフト	PC9800
10	—	スーパー野球道'93	日本クリエイト	PC9800

Look Out! 今月の注目ソフト



←もうかる貿易航路を開設し、資金をためるのも目的の一つ

発売前から期待度が高かった、アートディンクの新作SLG『THE ATLASⅡ』が、初登場で第一位の座に。前作が海岸線を確定し世界地図を作成したのに対して、今作では内陸を探険し、完璧な地図を作り上げるのが目的となっています。単に探索をするだけでなく、貿易をして資金をためたり、神殿の謎を解いて世界に奇跡をもたらしたりと、色々楽しめる内容になっています。

■アーケードゲームヒット状況 ▶5月15日発売ゲームマシン誌より

ARCADE GAMES TOP 10

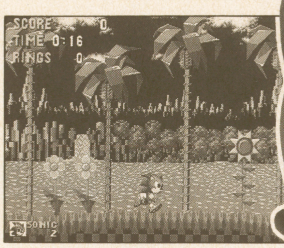
順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	タイプ
1	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	シューティング	アップライト
2	—	タイトルファイト	セガ	ボクシング	アップライト
3	—	ラッキー&ワイルド	ナムコ	シューティング	コックピット
4	3	バーチャレーシング	セガ	レース	コックピット
5	—	ファイターズヒストリー	データイースト	アクション	テーブル
6	2	ストリートファイターII'ターボ	カプコン	アクション	テーブル
7	5	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	レース	コックピット
8	—	ファイナルラップ3	ナムコ	レース	コックピット
9	10	ワイルドパイロット	ジャレコ	シューティング	コックピット
10	8	ぷよぷよ	セガ	パズル	テーブル

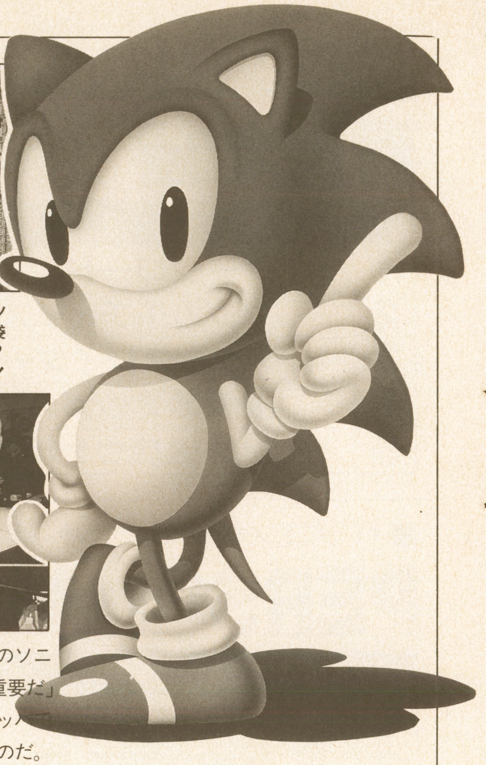
Look Out! 今月の注目ソフト

←『アウトラン』のイメージを色濃く画面に残している

セガより名作ドライブゲームのシリーズ第3弾が登場しました。『OUT RUNNERS』です。自車、コース、BGMをプレイヤーが任意に選択することができ、自由度は第1作目以上のものとなっています。うれしいのが、BGMセレクトの機能。『アウトラン』時代の4曲が、アレンジされて収録されています。さらに今回初登場の曲も用意されています。ぜひ一聴を。

HIP-ON!★
NEWS & INFORMATION





⬇A．プロストの着るドライバースーツは、赤いブーツ・青いスーツ・白い手袋という「ソニックカラー」。気が付いた？ マシン側面の「ソニック足」にも注目！

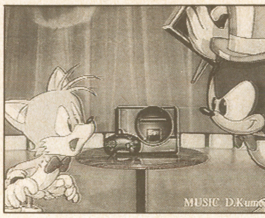
NEWS

「世界一有名なハリネズミ」ソニック、TVアニメ化

誕生以来、セガのイメージキャラクターとしてあちこちに登場するソニック。TVアニメ化も決まり、ますます人気に拍車が！

'91年7月の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』発売以来、セガのイメージキャラクターとして活躍するソニック。

今回、アメリカでソニックのTVアニメが放送されることが決まったのだ。9月から、ABCが週1回全米で放映するほか、週5回の別放送も行われる。残念ながら日本での放映は今のところ未定。だけどビデオ化も検討中とのことなので観る機会もできるかも。



⬅このCMアニメを作った東京ムービー新社も制作に参加

ところで、最近TVCMをはじめ、ソニックの姿を見かけることがますます増えてきている。

今年のFIで、セガ・ヨーロッパがウイリアムズ・チームのスポンサーとなったが、もちろん車体にはしっかりソニックが。セカンドドライバーのD.ヒルは「世界一速いハリネズミのソニックが我がチームにいることは重要だ」とユーモアをまく。実はヨーロッパのソニック人気はかなり大きいのだ。

それにしても瞬く間の世界的人気者。セガ社内にキャラクター展開を担当する「ソニック委員会」なるものがある、という噂もあるが……。

「いや(笑)、そういう社内組織は聞いた事がありません。ただし企業を代表する大きなキャラクターに育てたい、という全社的な総意のもとにいろんな展開をしているわけです」(セガ)

するとこれまではセガの好調な業績をバックに浸透してきたキャラクター、ということになる。今回のアニメ化をきっかけにさらに身近な存在になりそうだ。

EVENT

初心会ソフト展示会 ファミコン・スペースワールド

第5回初心会ソフト展示会が8月24日(火)に、ファミコンスペースワールド'93が8月25(水)～26(木)の二日にわたって、晴海東京国際貿易センターで開催される。初心会は毎年数十社(今年は80社)のソフトメーカーが参加し、新作ソフトを発表する場だが、例年の初心会は主に流通関係者に向けられたものであったので、一般ユーザには縁遠い感があった。しかし今年はそんな一般ユーザーの為に、初心会からは独立した形で、ファミコンスペースワールド'93が開催される。開催期間中、25日にはソフトメーカーによるステージイベント、26日には〝スーパーマリオクラブ〟の公開録画などもあり、また各メーカーブース内においても様々なイベントが用意されている。参加方法は官製はがきによる応募なので、詳しいことは全国の任天堂エンターテイメントショップに置いてあるポスターかチラシを見てほしい。応募期間は6月1日より7月20日まで。君も新作ソフトをその目で見てみよう。

EVENT

'93ゲームザウルス

中京テレビが主催し、40社のゲームメーカーが参加するイベント。今年で4回目を数えるが、回を重ねるごとにスケールアップしてきている。SFC、PC、MDの最新ソフトによるゲーム大会、開発中のゲームの最新情報、さらに注目の次世代ハードの展示など、内容は盛り沢山。各会場と日程は以下の通り。

●東京会場／7月21、22日／プリズムホール●大阪会場／8月6、7日／マイドーム大阪●静岡会場／8月14、15日／浜松アリーナ●名古屋会場／8月20、21日／中小企業振興会館吹上ホール。

時間はいずれも午前10時～午後5時。入場料金は前売500円、当日600円。

ここで読者の皆さんにプレゼント！ 各会場共通の招待券と特製ポロシャツをセットで10名の方に差し上げます。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 ヒッポンスーパー編集部「ゲームザウルス」係まで。6月30日必着。応募者多数の場合抽選のうえ、発送をもって発表にかえさせて頂きます。

UNDER GROUND NEWS

●不公正貿易慣行への制裁措置としてゴジラの知的所有権一部譲渡を求める声明が発せられたという事実は全く無い。が周知の通り54年に初公開、56年に米国公開されてからというもの一種国際的キャラクターへ成長発展したゴジラが苦節20余年目にしてハリウッドA級メジャー再デヴューという昨年末より様々な憶測を呼び放題の明るい事件。製作はトライスター、予算4千万ドル、とここまでは確定。監督にはJ・キャメロン、T・バートン等の候補が上がっていたらしいが今年2月時点の報道でT・ギリアムに決定、話はニューヨークでの大バトルになる、との情報に胸踊らせた輩も多いと聞く。が5月現在、消息筋によれば監督の人選は二転三転しT・バートンに〝再選〟との噂まである。滴り落ちんが迄の期待の吐露は続報入電まで暫し待たれよ。

●超兄貴ライブ狂乱の内に幕

かねてよりゲーム誌こぞっての煽動合戦が行われてア ノ超兄貴ライブ。4月27日に東京は浜松町のインクスティック鈴江ファクトリーで行われ、完全なマス・ヒステリー状態で幕を閉じた。(→54Pテクノの部屋に関連記事)。ゲーム誌混成バンドと偽わりテクノユニット「ゼネスト」が前座として参加。このライブ、電波媒体でも次々紹介された。

EVENT

第7回ファミリークラシックコンサート ドラゴンクエストの世界

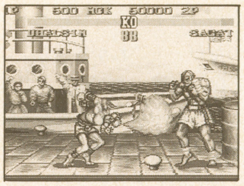
『ドラクエ』のコンサートも、もう7回目。今回は、交響曲「ドラゴンクエストV」と交響曲「ドラゴンクエストI、II」からの選曲だ。演奏はNHK交響楽団。もちろん、すぎやまこういちのトークもある。場所は渋谷公会堂。日時は8月28日。チケットは、6月12日(土)から、チケット・セゾンとチケットぴあにて発売される。問合わせは、FCC事務局（03-3466-7762）まで。夏休みの最後の思い出にクラシックコンサートはいかが。

←ドラゴンクエストのコンサートで、オーケストラ初体験の人も多いんじゃないかな

EVENT

ストリートファイターIIターボ チャンピオンシップ'93in国技館

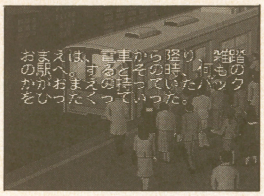
唸れ昇龍拳！ 叫べ波動拳！ 今年もまた真夏の熱い戦いがやってくる!! 「ストリートファイターIIターボチャンピオンシップ'93in国技館」が8月12日、東京両国国技館で行われる。もちろんゲームは、7月10日にSFCで発売される『ストリートファイターIIターボ』だ。予戦はチャンピオンシップ'93参加店で行われるが、詳細はまだ未定なので、近所のファミコンショップに注意していて欲しい。予戦で勝ち進めば、国技館でのバトルだ。

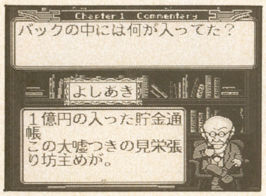

←発売が待たれる『ストIIターボ』。四天王や新必殺技で、また新しい戦いが始まる

SOFT WARE

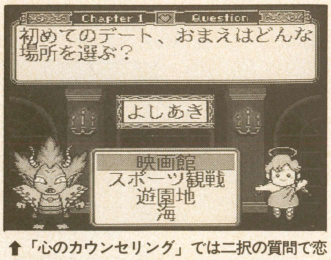
スーパーファミコンで心理テスト！「悪魔のココロジー」

すこし前までテレビなどで心理テストが流行っていたが、これはそのSFC版だ。このゲーム、三つの章にわかれており、あなたの知りたいことによって章を選べる。第一章の「セルフモニタリング」では、物語の中で提示される幾つかの選択肢を選ぶ事で、あなたの隠された心を引き出してくれる。第二章の「心のカウンセリング」では、質問に○×で答えると、恋愛問題などのあなたの悩みにアドバイスをしてくれる。第三章の「あなたならどうする」では、様々なシチュエーションに対しての選択肢がグラフィックで表現され、それに答えることによって、あなたの性格を判断してくれる。どの心理テストも、一回につき5分程で終わるので、気軽に楽しむことができるだろう。また、「心のカウンセリング」と「あなたならどうする」の二つでは、同時に6人までのプレイが可能なので、相性チェックなどもできる。その他にも、片思いの成功可能性を判断する片思いチェックや「おみくじ」などもあり、心理ゲームソフトとしては至れり尽くせり。ヴィジットより9800円で発売中。

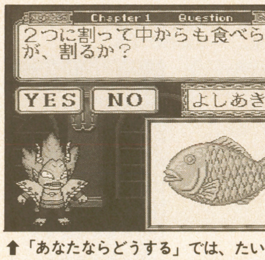

←「セルフモニタリング」では、いろんな状況での行動によって性格を判断



←一定の質問に答えていくと、最後に解説と、あなた自身の分析が表示される



↑「心のカウンセリング」では二択の質問で恋愛や性格、将来まで判断がされてしまうのだ



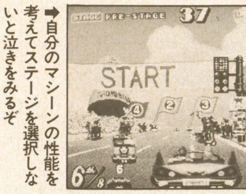
↑「あなたならどうする」では、たいやきの食べ方や人の殺し方（!）で性格を判断する

ARCADE

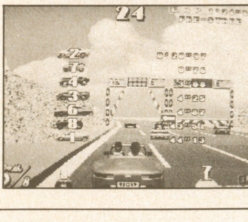
あの「アウトラン」の第2弾！「アウトランナーズ」登場

今回のうりは最大8人までの多人数同時プレイ。それもただの多人数同時プレイじゃない。アミューズメントマシンでは初めての「ISDN通信システム」を使った、遠距離間のゲーム通信対戦（これも最大8人まで）が可能で、発表会のデモンストレーションでは東京ー大阪間での通信対戦もあった。ゲーム内容は、性能の違う8台の個性的なマシーンの中から一台を選び、世界一周をするというもの。ステージは全部で30、ルートも「東まわり」と「西まわり」があり、分岐点の選択によって変わるエンディングは10種類ある。チェックポイント一位のプレイヤーが次のステージを選ぶことができるが、マシーンによってステージの得意不得意があるので、ゲーム展開は非常に戦略的な物になるだろう。この『アウトランナーズ』、6月以降には全国の店でプレイができるようになりそう。通信を使ったイベントもあるかもしれないので、今のうちに腕を鍛えておこう。

↑発表会での雑誌対抗『アウトランナーズ』大会で、HIPPONは予選落ち。残念無念



←自分のマシーンの性能を考えてステージを選択しないと泣きをみるぞ


←遠距離通信対戦では、やった人にしか分からない興奮が待っている

←マッチョマン三人も登場。中央が葉山宏治氏。現在次回作を構想中

←白衣で登場の「ゼネスト」。ヒネリの効いたライブがいい味出してた

●「御成婚」あやかり商法続出！

6月9日に向け町はお祝いムードみたいなものが蔓延。あちこちの旗竿屋では「皇太子さま雅子さまおめでとうございます」提灯や旗が飛ぶように売れたとか。そんな中、ゲーム界でもE.Aビクターの『ジェームスボンドII』（MD・¥5900・9日発売）が、同日発売にあやかり(!?)パッケージにオビを…。シャレのわかるメーカーはいいとこだ。

←これがそのパッケージとオビ。この他に鰆の干物が配布の噂も

CONTINUE

VIDEO 「天外魔境・風雲カブキ伝」特製・実写版ビデオを製作

いよいよ発売が1ヵ月後に迫ったＰＣエンジン用ソフト『天外魔境・風雲カブキ伝』。ハドソンでは、このゲームの販促のためプロモーションビデオを製作したのだが……これが普通のプロモビデオとは一味違うのだ。なんと役者さんがカブキに扮して暴れまわる実写版、しかもオリジナルストーリー。広井王子氏はじめＲＥＤカンパニーの面々も出演、というファン垂涎モノのこのビデオを読者のために100本確保！ P.141のプレゼントページを参照あれ！

←撮影風景。メガネの人が広井氏だ。タイトルは「電々の伝・電脳電劇カブキ伝

SCHOOL ヒューマン・クリエイティブ・スクール 今年も300人が入学！

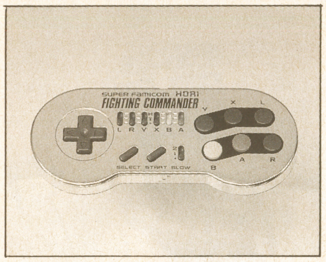
４月20日、吉祥寺第一ホテルにおいて、ヒューマン・クリエイティブ・スクール（ＨＣＳ）の入学式が行われた。本年度入学して来た300名の若者達は、ＮＥＣ ＨＥ取締役支配人の中野誠二氏はじめ、業界第一線で活躍中の多勢の来賓から激励を受けた。

ＨＣＳでは、マルチメディア時代に対応する為、昨年度より２年制に移行し、より総合的な人材の育成に向けて充実を計っている。新入学生のみなさん、これからが大変だけどガンバレ。

←この中からのちの天才ゲームデザイナーが出るかも。期待してます

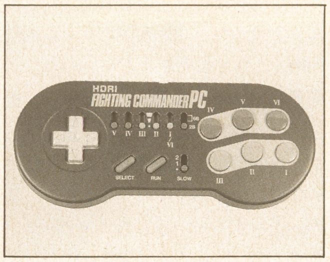
NEW PRODUCTS ファイティングコマンダーゴールド

限定販売の黄金コントローラー。スロー機能に24発／秒の連射機能、さらに連射ホールド機能つきで、ホリ電機から６月１日より発売中。（￥2680）



NEW PRODUCTS ファイティングコマンダーPC

『ストII'』をプレイするのに最適な６ボタン仕様。２段階スロー機能と２段階連射機能を搭載して、ホリ電機から６月12日発売予定。（￥2980）



NEW PRODUCTS ファイティングスティックPC

機能的には、左のファイティングコマンダーＰＣと一緒だが、こだわりアーケード派にはこの安定感だろう。ホリ電機から６月12日発売予定。（￥7800）

NEW PRODUCTS MD用アナログRGB/Sユニット

メガドライブと、アナログＲＧＢディスプレイかＳ端子付きＴＶの間にこれを接続すれば、画面がより鮮明。電波新聞社から発売中。（￥6900）

スーパーマリオクラブ いち押しソフト情報

突然、発売が決まったＳＦＣ用『スーパースコープ』。アメリカで発売されて人気を集めていた、ガンシューティングセットだ。バズーカみたいな周辺機器「スーパースコープ６」が同梱されている。今月のニューソフトストリートのページでも紹介しているので、詳しくはそちらで。『スペースバズーカ』は同時発売のスコープ対応ソフト。近未来バトル・アクションとのこと。

グ：グラフィック　サ：サウンド　操：操作性
持：持続性　独：独創性　ト：トッツキ度
買：買い得度

スーパースコープ

●発売元：任天堂
●ハード：SF(8M)
●発売日：'93年6月21日(月)
●価　格：9,800円(税込)
●ジャンル：スコーププバラエティ
●備　考：スーパースコープ6が同梱
★販売予想本数70万本

●総評

6種類のゲームが盛り込まれ、バラエティーに富んでいる。スーパースコープと合わせて9,800円という値段は、割安感がある。

長所

操作及びルールが単純でわかりやすく、幅広い層で楽しめる。

短所

単純でとっつきやすい反面、上級者には物足りないかもしれない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

スペースバズーカ

●発売元：任天堂
●ハード：SF(8M)
●発売日：'93年6月21日(月)
●価　格：6,500円(税込)
●ジャンル：スコープシューティング
●備　考：スーパースコープ用カセット
★販売予想本数35万本

●総評

トッツキが良く、独特の操作感が味わえるシューティング・アクションゲーム。やや単調ではあるが、雰囲気のある画面との一体感が味わえる

長所

従来のゲームにはない目新しさがあり、迫力の臨場感が特徴である。

短所

長時間のプレイには向かない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★
操	★★★★★★★★
持	★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★

ゼルダの伝説 夢をみる島

●発売元：任天堂
●ハード：GB(4M)
●発売日：'93年6月6日(日)
●価　格：3,900円(税込)
●ジャンル：アクションアドベンチャー
●コンティニュー：バッテリーバックアップ
★販売予想本数100万本

●総評

ＳＦソフト並みのクオリティーを持ったアクション・アドベンチャーゲーム。新キャラクターの登場や練り込まれたストーリー等、完成度は非常に高い。

長所

グラフィック・サウンド共に高いレベルで、システム等も親切に設計されている。

短所

謎解きのヒントが少なく、難易度がやや高い。

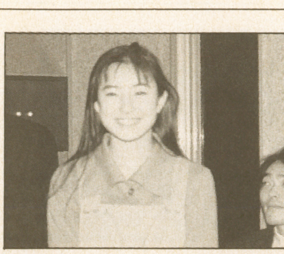
項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★★
操	★★★★★★★
持	★★★★★★★★
独	★★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★★★

●ステレオグラムが目にいい!?

本誌のV.VOWでもすっかりおなじみのステレオグラム。「こんなに寄り目にしていて目が悪くならないか？」と心配な人もいるかと思う。実は「裸眼立体視」は眼筋を鍛える事で目の融像機能を高める「視力トレーニング」と同様な刺激を与えるらしい。まあ、視力が回復することはないにせよ、「目にいい」刺激であることは確かなようだ。

●要チェックアイドルまた出現!!

「千葉麗子ちゃんもカワイイけどすっかりメジャーだしなあ」とため息状態のキミに、新たなゲーム周辺アイドルの情報を提供しよう。菅野美穂ちゃん。1977年８月22日生まれ。実は美穂ちゃん、ビクターの『慶応遊撃隊』(メガCD・STG)の主人公・蘭未の声として出演。6月6日のおもちゃショーのSEGAブースにやってくるという。今後の活動に注目!!



←『桜っ子クラブ』や『ツインズ教師』にも出演中だ!!

●アングラニュースでは随時、読者諸君の身の回りのゲーム関連の情報を募集中。大スクープから近所のアーケードで流行している作法やファッション等、どんな些細な事でもいい。知らせてくれたまえ。コトの大小に関わらず、これはという情報には直接取材に出かけよう。あて先…〒102 千代田区麹町5-5-5(株)宝島社 HIPPON SUPER!編集部「アンダーグラウンドニュース」係。

The Super SHINOBI II
ザ・スーパー忍II
©1993 SEGA
ジョー・ムサシが行く、おぼろ流忍術が炸裂する!
7月23日発売予定　6,800円(予価)
最強の忍者ジョー・ムサシの活躍で、一度は解体した悪の組織NEO・ZEEDがよみがえった。そして、憎悪の刃がムサシに向けて放たれた。進めムサシ、おぼろ流忍術のパワーと破壊力を、極悪組織に叩きつけろ。
高性能で低価格
12,800円
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
メガドライブのニュー
ハイパーアタッチメント
好評発売中!
29,800円
MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
合体魔法をひっさげて、4人の戦士が帰ってきた!
GOLDEN AXE III
ゴールデンアックスIII
6月25日発売予定
6,800円(予価)
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1　お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235　受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
© SEGA
©1993 SEGA

TV GAME BROAD-WAY SPECIAL

HIPPON
レビュアー
座談会

小誌がクロスレビュー方式ではなく、ハード別担当制を採用しているためか、一部の読者から「点数に客観性がない」「好き嫌いだけで評価しているのではないか」などの誤解を受けていた。そのため各レビュアーの評価基準と、雑誌としての見解を明らかにする場を設けることが急務であったが、今回ついにその企画が実現、この座談会開催に至ったのであった。

言わなければわからないことがある

三橋：とりあえずレビュアーの皆さんそれぞれの評価の基準などをお伺いしましょうか。じゃあもっともらしくブロードウェイのハード順に（笑）。SFCの石埜さんから。

石埜：オリジナリティーがあるとか企画のレベルで非常に気合いが入ってるなとか、例えば先月出た『セプテントリオン』なんかは小さな問題があったとしても評価してあげたいなとか、そういう気持ちにはなりますね。ただ、最終的には、総合的なバランスがよくないと、いい点数はあげられないというところでしょうか。

三橋：なるほど。佐久間君どうぞ。

佐久間：僕はですねえ、お金出して買うものなんで、価格とゲームの面白さが比例するかという部分ですね、最初に見るのは。あとはファミコンユーザーのどれくらいがその作品を楽しめるかで点数を決めてる部分がありますね。

三橋：その場合のユーザーってどういうふうに設定してるの？

佐久間：かなりの数がでてるハードだから、子供だけに合わせるとかなりかたよっちゃうんで、そのへんのバランスをとると言う感じですね。難しいですけど。

三橋：PCはどうですか。

辻：私の場合は、PCって結構独自の世界を作っちゃってて、だから全体的にはクソゲーなんだけど、味のあるものっていうのあることはあるんで、1点のところに集約しちゃおうという。もうここは分類的なことで「カルト」っていうね。10点つけられるものとその下のレベルの差が離れていく一方なんですよ。だからというわけじゃないんだけど、あくまでも自分が遊んでて楽しめるかどうかで点をつけていくと…。

三橋：みんな3点になっちゃうとか？

辻：そんな極端なことはないんですけど（笑）。私も成沢さんとかと同じくらい初期からやってるでしょ、ゲーム。もう10年？　どうしても過去のもの知りすぎてるんで、それと比較する点数の部分とか、ゲーム史的にこのゲームを出す意義はあるのかどうかとか、それとは切り離して初めてゲームをやる人やここ1〜2年で始めた人が楽しめるのかなという部分とか、自分でも開発やってるから技術的なことも少しはわかってるんでそっちから対応していく部分とか、とにかく一本一本考えるっていうふうになっちゃってますね。

三橋：でもそれだと各視点からの基準って全然違ってきちゃうわけでしょ？その辺のつじつま合わせというかバランスはどうとってるの？

辻：難しいですよね。本当に。どう見ても楽しめるというのが一番いいに決まってるんだけど、昔は本数も少なくて、ある程度ゲームのコンセプトの向く方角もある程度分類できたからスタンスの置きようも、意図の読みようもあったんだけど、今はもうバラバラでしょ。何か一つの基準や方法でなんて切れないんですよ。最終的には作ってる人間とか、会社がどういうふうに考えてるのかなってとこまで考えて、やっていますよね。

三橋：すごい。歴史的かつ社会的だ

■SFC担当：石埜三千穂

'64年8月10日生。長野県のまん中へん出身、某美大中退。ゲーム雑誌創生期よりライターを始め、その後、広告制作会社を経てフリーに。現在、㈱ヘッドルーム（スタッフ募集中！）所属。学生の頃はゲーセン通いで、友人たちに「嵐」と呼ばれていたが、業界に入って世界の広さを知る。今はどちらかというと思考型ゲームの方が好き。『オウガバトル』にハマっている。

■FC担当：佐久間亮介

'72年5月10日生。苦手なジャンルはSLG。ここ1〜2年は『ストII』をはじめとする格闘ゲームを好んでプレイしている。『ストII』とは2年ごしのつきあいとなっているとか。インベーダー全盛期よりTVゲームで楽しんでいる。趣味は、リングス観戦。今年の夏は、再び大阪へと観戦ツアーの旅に出る予定である。――が、本当に旅に出てるかは不明である。

■GB担当：清野義孝

'69年12月18日生まれ。ファミコン必勝本時代に〝ぷいまっくす〟の名で投稿者生活を送る。後、編集プロダクション〝キャラメルママ〟へ入社。スーパーマリオワールドの記事担当を経て、役立ちコマンドデータバンクをUPA山本と共に担当する。そしてGBを三ちゃん鈴木氏よりひき継ぐ。〝どんなソフトでも良い所を見つける〟を信条とし、仕事には真面目に取り組んでいる。でも本人はただのアイドルバカ。

■本誌編集長：三橋文夫

'58年9月20日生。HIPPON SUPER!編集長。小誌の前身、「ファミコン必勝本」創刊時よりTVゲーム雑誌の編集に携わる。〝年の割にはゲームがうまい〟と思っていたらしいが、最近、サリー津行（♀）に『ストII』で勝てなくなりショックを受けている。傷心を癒すためか、週末は人里離れた山野でキャンプ生活を送る。座談会では司会進行を担当、口の悪さでは定評（？）があるが、今回は自重したようだ。

クロスレビューって評価が曖昧になるよ（成沢）

（笑）

成沢：すばらしい。俺にはまねが出来ない

（一同笑）

三橋：清野君はどう？

清野：GBはハンディーマシンなんで、遊びにくいとしょうがないわけですよね。だから僕の場合はまず取扱い説明書を見ないでプレイしてみて、すぐに内容が飲み込めてゲームが楽しめるものがまず上位に来ます。皆さんよりも点数が比較的高いのは、減点法でやっててなおかつ減点が小さいのと、あまり感情的にアラを探さずに、いいとこ見つけて引き出して書いていくっていう方針でやっているからかと思いますけど。自分で買うかどうかは8点以上ですね。4～6点のところはまあ、買わなくてもいいんじゃないかという。

三橋：なるほど。（間）…さて！

成沢：さてじゃないでしょ（笑）。じゃあ俺期待に応えちゃおうかな、激しいこと言って欲しいようだから（笑）。

まずこういうレビュー記事を書いていると、その人間の肩書きって「ゲーム評論家」って言われるでしょ。けど、そうじゃないと思う、前に書いたけど、これは何かと言ったならば「ゲームの評論」ではなくて「ユーザーのゲーム購入ガイド」にしか過ぎないと思ってます。で、そうした機能を果たすものを書くときに我々は何をやるべきかというと、「私はこのゲームを買う、このゲームは買わない」極端にいえば、その二元的な表現になると思うのね。だから俺は、5点以下のゲームは一切買わない。まあただ5点のゲームでもホントに時々、非常に魅かれるものもあるんだけども、基本的には7点以上のものがしかるべきレベルにあると、それを俺ははっきり言いたい。7点はそれなりに面白い、8点だと結構面白い、9点はとんでもないほど面白い。10点つけたら、そのゲームはもう神様。そういういう風に見てもらえればいいわけで、それ以下のものに関しては俺はオミットしちゃうから。ただ、ひとつわかって欲しいのは、自分のつけた評価に対して、自分のプライドを賭けていることだけは知って欲しい。そうじゃなきゃブロードウェイはできない。

三橋：なるほど。じゃあブロードウェイの成沢氏のレビューはどういうふうに読んで行ったらいいのかな。

成沢：読み方もへったくれもないんですけどね。そのままだから。点数自体もそうだし、クロスレビューなんか最たるものだけど、こういう商品を数字の上下のみを問題にして評価するのは基本的に正しい事ではないなと。ゲームもそうだけどアミューズメントとかエンターテインメントというものは面白いと思ってる人が1人でもいれば、そこで成立する、非常に個人的なものなんだよね。だから、いわゆる評論なんてものは成立しないんじゃないかと、ずっと思ってるよ。点数評価とは何かと聞かれればそれは「買う・買わない」という個人的基準の側面でしかありえないと思う。

石埜：評論ていう言い方は、俺もあまり好きじゃないんだけれども、僕らは映画でも小説でもいいんだけど、高校生くらいのときって入れ込むじゃない。そのての雑誌読んだり自分でいろいろ考えたりしてさあ。今の若い子ってそれをゲームでしていると思うんだよね。だからそうやってゲームをきっかけに考え方や語り方を覚えるっていうのもとても大事だと思うんですよ。だからこういうものを通じて語る事っていろいろあると思うんだよね。

成沢：別に語る分にはいいのよ。

三橋：どんな〝語り〟のスタイル？　例えば、ある読者を想定して、それに対して自分のキャラクターを設定して書くとか…。

石埜：実を言うと僕は特定の読者想定とかはしてないんです。どうしたってそれは捏造したものですから。言い回しは噛み砕きますけども。みんなに持ってもらいたい認識というのがあって、それは例えば『桃太郎伝説』とかね、とても良くできててエンターテインメント色の強いものですよね。だけど『ドラクエ』の器をそのまま使ったところってありますよね。それはそれで面白いし、すごく評価するんだけど、それと『オウガバトル』に対する評価は本当は別のものにしたいと思うんです。

成沢：なるほどね。そうか…その辺ではやっぱ意見が食い違うね。

三橋：というと？

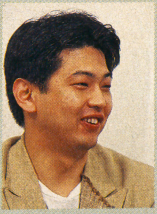
成沢：意見全く反対。俺はもうゲームはゲームとして、ゲーム以上のものでもゲーム以下のものでもないと思ってる。何の為にゲームをやるのかと言えば、そのゲームをやっている瞬間自分が、どんないびつな快感でもいいから、殺伐としたものでもいいから刺激を受けたいというわけだよね。すべてそういう目的で作られたものである以上は、全部がひとくくりでも何の問題もないと考える訳ですよ。

■PC担当：辻　猛

'65年4月17日生。HIPPON SUPER!の前身である、ファミコン必勝本、創刊当時からのスタッフ。当時、〝タイレル辻〟の名で、攻略はおろかコンピュータの技術解説等も手掛け、その集大成として、『タイレル辻の初級COM用語入門講座』（小社刊）がある。

それと前後して、㈲辻事務所を設立し、ゲーム制作にも乗り出す。

何よりも〝技術〟に重きをおいた評価に定評がある。



■MD担当：成沢大輔

'65年9月29日生。

編集・ライター集団CB's Project代表。ゲームを愛するが故の辛口批評が持ち味……とは先月のブロードウェイでも書いたが、一度だけ10点満点の評価をつけたことがある。ナムコの『レッスルボール』がそれだが、今では再販がかかる端から品切れ、という一種「幻のソフト」と化しつつある。

ゲームの他には、馬とは虫類をこよなく愛する。また CLUB邪教の館のバーテンも勤める。

こういう事を通して語る事って結構色々あると思うよ（石埜）

（ゲーム評論）

石埜：だったらさ、その評論てもの自体が根底から成立しないことになるよ。
成沢：そう。
石埜：あらゆるものに対して？
成沢：そう。あらゆるエンターテイメントおよびアミューズメントに関してのすべての評論が成立しにくいと思ってる。忘れられないのが、昔『TVぴあ』だったかな、渡辺浩弐さんが業界ウラ用語事典とかいうの書いてて、『テレビゲーム業界には評論と呼べるようなレベルのものは存在しない』って書いてたの見て、お一そのとおりそのとおりと思ったんだよね。だから評論っていう言葉を使うよりも、印象評価とでも言った方がいいかもね。やっぱり文芸評論の本と読んでると思想的なものとかテクニカルタームの使い方とか絡んで来るわけだし、それがゲームに直接あてはまるワケじゃないけど、少なくとも現在のレベルでは評論とは言えないよね。
三橋：それじゃあ２人とも気がすんだ所で（笑）。次に…あら？
（コナミの早坂さん登場）
成沢：何しに来たんですか？（笑）
編集部元宮：せっかくなのでメーカーの方にも一言いただこうかと思ってお願いしました（笑）。一言どうぞ。
早坂：え？　私がですか？　いいんでしょうか。
三橋：うちの点数どう思いますか？
早坂：全体的に厳しいなあって思ってますけど。うちだけなのかなあ？
一同：コナミはそんなことないと思いますよー！

三橋：タイトル言えばこの中の誰かが必ず書いてるはずですから。
（一同笑）
早坂：『エスパードリーム２』！
成沢：佐久間じゃん。
早坂：あれって３点じゃありませんでした？
佐久間：エスパードリームは僕高くつけましたよ（笑）。
一同：エスパードリーム「は」！（笑）
（編集部註：1992年７月号に８点ついてました）
早坂：あとなんか個人的な好き嫌いで点数つけてる感じがしますよね。
成沢：いいじゃないですか（笑）。でもそこでメーカーの人に聞いてみたいと思うのは個人的でない評価とかそういう文章っていうのはどういうものなのかっていうのをね、それって答えられないと思うよ。
早坂：メガドラの『T.M.N.T』も結構厳しかったですよね。５点じゃありませんでした？
成沢：うそだよ！　７点ぐらいつけてたって！（編集部註：本当に７点でした）もう、厳しいもんだと思い込んでるよね。
（一同：笑いっぱなし）
早坂：でも７点の中でも色々違うじゃないですか。
成沢：ああ。言い回しの問題ね。
石埜：点以上のこと言いたがるからな特に俺なんか（笑）。
早坂：どうも失礼しました（笑）。
一同：ごくろうさまでしたー。
（早坂さん退場）
三橋：好き嫌いの話が出たけど、どうだろうね。その辺。
成沢：それは絶対メーカーの過剰反応。個人で書いてるから好き嫌いだって思い込むだけで複数ならそうは言われないと思う。あ、そうそうこれ絶対書いて欲しいんだけど、メーカーは数人で書いたクロスレビューで自分のところのゲームの長所短所のポイントがぼやけることを望んでるよね。明らかにね。
三橋：佐久間君どう？
佐久間：僕一人でなくて、数人で書いたとしてもだいたい同じ点数になると思うんですよ。
一同：そうなんだよね。
辻：好き嫌いがあるとしても方向性の問題だけですね。マニアに走りすぎるのはちょっと…とか。演出不足とか。
三橋：最後に、みんな自分でお金出してゲーム買うとしたら何点以上なのかな？　成沢氏は７点だってことだけど。
清野：僕は８点ですかね。
石埜：僕は７点かな。８点てよっぽど一般性がないとつけられないもの。
辻：PCは専門誌が60以下つけないんですよ、だからこっちでは買う買わないって基準つけないといかんだろうと思ってて、７点ですかね。
佐久間：やっぱり８点かなあ。
三橋：今日はどうもお疲れさまでした。これ面白いからまた来月もやろうか？
一同：えええええーっ!?

座談会を終えて…

座談会でも語られたように、『TVゲームブロードウェイ』の主旨はゲームユーザーにソフト購入のガイドとなる情報を提供することです。氾濫するゲーム情報の中、なるべくシンプルな形でソフト購入の判断材料を提供するために、小誌はハード別担当者によるプレイインプレッションと点数評価を基本とした形式を選んでいます。当然、その評価は個人的、主観的なものですし、少々ロが悪いかもしれません。それでも、各レビュアーのゲームに対する見識と読者に対する良心、そこからうまれるゲームレビューはゲームユーザーの信頼を裏切るものではないと確信しています。

今回の座談会を機会に、読者の皆さんがそれぞれの『TVゲームブロードウェイ』の読みかたを見つけ、ソフト購入のガイドとして役立てていただければ幸いです。　　編集長　三橋文夫

今月の格言

●ブロードウェイ活用の為の五ヶ条

1. 先ずレビューを信じよ、しかる後、疑うべし。
2. 他人は己にあらず、己を知り、レビュアーを知るべし。
3. キャラに思いあらば、その思い、加点すべし。
4. 同題異機種、評価点比較は意味を得ず。
5. レビュアーは神にあらず、疑あらば問い、非あらば正すべし。

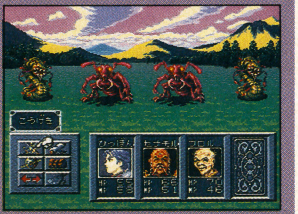
SFC スーパーファミコン ➡ こだわりの点数評価（SFC）
⑩…買うしかないでしょう
⑨…突出した魅力がある
⑧…完成度高く、魅力もある
⑦…買うにやぶさかでない
⑥…悪くはないが物足りない
⑤…平凡
④…やや欠点が目立つ
③…商品としての最低ライン
②…商品のレベルではない
①…何も言いたくない

シルヴァサーガ2

セタ／6月25日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

FC版往年の名作、『ミネルバトンサーガ』と『シルヴァサーガ』に連なる連作RPGの最新作。タイトルはずいぶん昔から発表されていたが、ついに発売となった。斬新なシステムの『ミネルバトン〜』とはいったん切れており、オーソドックスなコマンド型操作を基本とした『シルヴァ〜』の発展型という印象が強い。傭兵など、独自のアイデアは健在。

↑出発地点の町に、すでに傭兵の斡旋所がある。早めに雇っても決して損はない



↑戦闘シーンの背景の美しさは絶品。時間に応じて色彩が変化するさまは圧巻だ

もう一歩、パワーがほしい

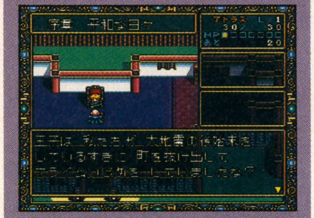
私は『ミネルバトンサーガ』のファンで、その世界観とスタッフを引いてきているこの作品には結構期待してました。『ミネルバトン〜』には、なんというか、微妙な感性の部分での独自性があって、斬新だったシステム以上にその点に魅かれていたのです。具体的には、〝神〟のあり方であるとか、イベントの筋立てであるとか。で、そういった部分については、ちょっと希薄になってしまった印象です。一方システムの方は、主人公とは別立てのパーティーを抱える傭兵・神像システムが健在とはいえ、基本はシンプル。グラフィックも、鮮烈な戦闘シーン以外はややショボい感じ。十分楽しめる水準とはいえ、強烈な個性が感じられなくなってしまったのが残念です。

7

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

エポック社／6月4日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

シリーズ連作ものRPGの新作。もとはパソコンだが、家庭用ゲームにふさわしい親切設計とキャッチーさを兼ね備えている。SFC版の前作のストーリーを引いており、前作の主役であったセリオスの息子、アトラス王子が主人公だ。オートバトルの戦闘を中心とした徹底したやさしさがシステム的な特徴だろう。バーコードバトラーIIが裏技的に対応。



↑オープニングは前作そっくり。息子だけあって、行動パターンがよく似ている

↑例によって、城のまわりでのスライムいじめからお話は始まる。結構楽しい

中庸さが魅力となり得るか

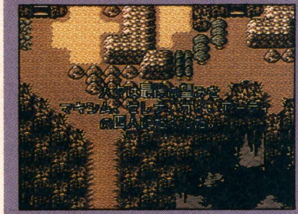
ゲームを始めてすぐ「あれ、このゲームやったことあるぞ？」と思ってしまいました。話の始まり方が前作そっくり。主人公が前作の主人公の息子と知って、なるほどね、と納得。まあ、面白い仕掛けではあるんだけど、なんだかなあ、という気もします。システム的にも大きな変化はなく、ひたすらに親切設計。サクサク進めるのはいいんだけど、やっぱりちょっと物足りない印象は残ります。ご愛敬のバーコードバトラー対応といい、子供向けという意識で作っているのかも知れません。それか、ファン向け。だとしたら、よそのCDもののように、デモでキャラが強調できない分、弱いです。だから、全体的に中途半端。整合感、完成度など、特に不満はないんだけどねえ。

6

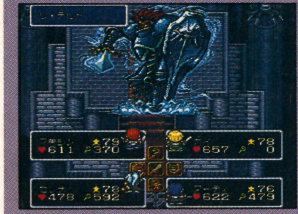
エストポリス伝記

タイトー／6月25日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

大河ドラマ的な壮大なストーリーを前面に押し出した、ドラマチックなRPG。勇者の血を引く主人公の冒険物語であると同時に、運命的なラブロマンスとしての展開も意識している。どちらかといえばFFを意識した作りだ。戦闘システムは正面に敵が表示されるコマンド型だが、手前のウィンドウ上でマイキャラがアニメする等、なかなか芸が細かい。



↑グラフィックもなかなか上質。デモ画面もドラマチックに演出されている



↑魔法のグラフィックを始め、戦闘画面もハデハデ。「今どきのRPG」なカンジ

シリーズ化の予感が……

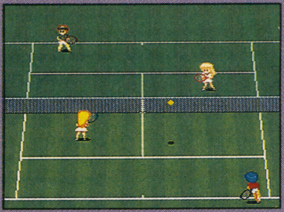
カプコンが気合いを入れて『ブレス・オブ・ファイア』を出してきたように、RPGブランドを持たないタイトーとしては、このゲームに相当力入れてきたんじゃないかな、と思わせます。それだけきちんとした作りだし、練られているということですね。設定資料でバックグラウンド・ストーリーを読んでしまったのが個人的には残念ですが、ゲームを進めるにつれ、なかなかドラマチックに盛り上がっていきそう。ただ、出来がいいとはいえ、システム・アイデア面ではほとんど新味がありません。物語を中心に楽しむタイプのファンにはおすすめできるんですが。このタイトルをシリーズとして定着させようという気があるのなら、独自の色を出していってほしいものです。

7

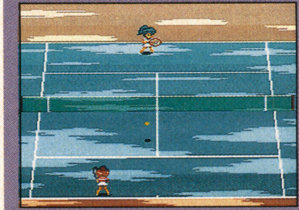
スーパーファミリーテニス

ナムコ／6月25日発売／¥7900
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

テニスゲームといえば、ナムコ。ファン待望の、SFC版ファミリーテニスの登場だ。いつものスピーディーでリアルな操作感覚に加えて、霧が出る軽井沢コートなど個性的なコートを選択できる点、マルチタップを使えば、PC版並みにダブルスの3〜4人プレイが可能な点など、うれしい仕様が満載。まさにSFCテニスゲームの決定版！



↑やはり4人プレイのダブルス対戦は燃える。SFCでできるとはうれしい限り



↑軽井沢コートは、晴れたり曇ったり霧が出たり。プレイにも影響しそうだぞ

待望の決定版登場！

これまでは、SFCのテニスといえばトンキンハウスのヤツにとどめを指していたんですが、さすが本家本元。時期も違うとはいえ、確実に最高水準のテニスゲームを出してくれました。とりあえず、操作上の不満はほとんどなし。強いていえば、転倒する距離じゃないと思って打ちにいく間合いで、あっさり転んでミス、というケースが多い気がしますが、間合いに慣れれば大丈夫でしょう。ボレーやスマッシュのタイミング、サーブの難易度など、調整も絶妙。そしてなんといってもうれしいのが、SFC初の、4人参加のダブルス対戦が可能になったこと。誰が買っても確実に楽しめるという、今どき珍しいソフトです。あと、PC版に比べると若干操作感が重いようです。

8

SFC スーパーファミコン

三國志正史・天舞スピリッツ

ウルフ・チーム／6月25日発売／¥12800
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

パソコン版の歴史ものシミュレーションゲーム「天舞・三國志正史」の移植作。歴史ものには珍しいリアルタイム性と、1000人という武将の数に象徴されるデータ量の豊富さが売りもの。さらに、SFCでは新たな兵器を加えるなどのバージョンアップが加えられている。アイコンと独自のウインドウシステムを活かすため、SFCマウスに対応。

↑中身は徹底して地味だが、その分、デモがカッコよくも美しいのである

↑カーソルでアイコンを選択するコマンド方式。できればマウスを使いたい

お、重いぞこれは

プレイヤーが用いることのできる手段の豊富さは、驚異的。するべきことも多いから、コマンドも多い。まずはじっくりとブ厚いマニュアルを読むことから始めざるを得ないでしょう。このゲームの製作に当たっては、おそるべき手間と努力が投入されているはずで、言うまでもなく、それに見合っただけの深みはあるゲームです。私なんかはたちまち音を上げて「誰がやるんだこんなもん」と思ってしまいますが、こういうゲームは、もう、当然あっていいと思います。しかし。それはそれとして、いくらなんでも遅すぎやしないか？というのはあります。思考だけじゃなくて、ウインドウの切り替えなんかも徹底的に遅い。せめて、無理してでもマウスを買って遊びましょう。

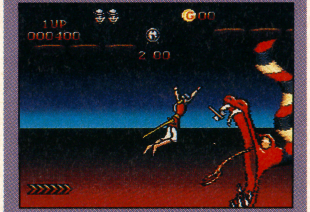
6

ドラゴンズマジック

コナミ／6月25日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P交互可

大きなキャラクターと、その独特の動きが印象的な、スクロール型のアクションゲーム。アメリカ生まれのレーザーディスクゲーム、『ドラゴンズレア』の流れを汲んでいるが、基本的にはコナミのオリジナル。アイテム関係を拾いながらルートを探し、的を倒しつつ進んでいく。システム的には伝統的なアクションゲームだが、絵柄や背景描写等が新鮮。

↑のっけから目を引かれるスケールの大きい背景画。キャラクターもデカイが



↑ジャンプ、剣、飛び道具が基本アクション。すんなりと入っていけるシステム

独自の味はあるけれど

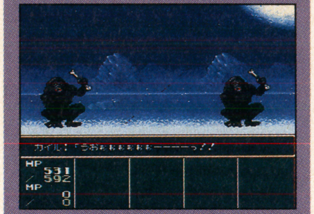
どこかアメリカの香りがするアクションゲームですが、なにしろコナミですからぎこちなさはありません。ただ、大きなキャラクターにやや強い慣性がついていて、慣れないうちはちょっと操作が不自由。最近のソフトでは、MDの名作『ミッキーマウス』とか、『HOOK』なんかに印象が似ている気もします。システム自体はよくいえばわかりやすく、悪くいえば古くさくてありきたりのもの。たくさんのゲームで遊んできた目の肥えたユーザーには、ちょっと物足りないんじゃないかと思います。背景の美しさやキャラのデカさなど、印象的ではありますが、日本人好みとはいえない。アメリカ市場向けなんだろうな、と思わせてしまうあたりが弱いかな。

6

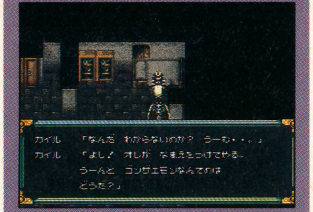
神聖紀オデッセリア

ビック東海／6月18日発売／¥9500
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

運命的で壮大な設定が魅力のRPG。神話の世界に題材を求めた深遠なストーリーと、パラメータ単位でのレベルアップシステムが大きな特徴。他にも魔法がキャラクターごとの魔法、アイテムによる魔法、召喚魔法の3系統あったり、武器・防具を組み合わせることによって独自の装備を作り出すなど、独創的なアイデアが数多く盛り込まれている。



↑いきなり戦闘シーンで始まるゲームのオープニング。壮大な物語が始まる……



↑主人公は記憶を失っている。他にも、徐々に正体がわかっていくキャラが多い

意欲はなかなかのもの

とにかく工夫が多いし、シナリオも気合いが入っているのがよくわかります。じっくりこの世界の中に入り込むことができれば結構ハマりそう。ただ、全体的なバランスで見てしまうと、各種の工夫が期待するほどの効果を発揮していないように感じられてしまうのです。結局、個々のアイデアが小粒というか、ゲーム全体の印象に関わる、土台となるようなアイデアはないんですね。だから、要素は新鮮なのに、遊んでいてもあまり新鮮さが感じられない。悪くはないけど平凡なビジュアルが、その印象をより強くしています。個人的には「平凡ながらしっかり作った」というタイプより応援したいんですが……うーん、ちょっとゲームの世界に入って行きづらいです。

6

スーパーフォーメーションサッカーIII

ヒューマン／6月11日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

拡大・縮小・回転機能を活かした3D視界型のサッカーゲーム、最新作。選手ごとの細かいデータはもちろんのこと、試合中も選手が名前で判別できるという親切設計。タイトル通り、前半後半それぞれに、好みのフォーメーションを細かく選べるのも大きな特徴だ。キーパーの操作は、オートとマニュアルの選択式。しかし、難易度はかなり高い。

↑リアルな視界のシステムは前作通りだが、各種の設定やデータが煮つめられた

↑ゲーム中も、選手の名前が表示できる。間抜けでかわいいが、実は非常に便利

やり込むほどに熱くなる

なにしろサッカーってのは11人でやるもの。ゲームが複雑になるのは仕方ない。しかし、その複雑さを未整備のままに放り出したようなサッカーゲームが多すぎるような気がします。そこでコレ。前作も操作感覚やビジュアル面でなかなかイイ線行ってたんですが、より整備された形で再登場というわけです。それぞれのキャラクターに名前や番号を振ることができるため、パスの細かい指示など出しやすく、また、キャラ同士の遠近感があるため、乱戦になっても位置関係が明解です。逆に、ボールの距離感や高さがわかりにくいという欠点もありますが、全体として、現状で最高レベルのサッカーゲームといえそうです。ただ、本気で遊ぶにはかなりの熟練と記憶力が必要。

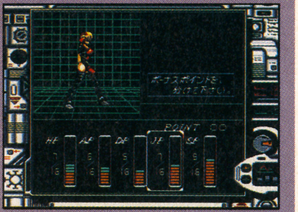
7

コスモポリスギャリバン

日本物産／6月中旬発売予定／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

より対戦格闘アクションに近い操作感覚を、スクロール型の乱闘アクションに持ち込んだ、いわば、おいしいとこ取りの1本。原作から引っ張ってきた3種類のキャラクターが使用でき、しかも、ボーナスポイントの振り分けによって能力の調整ができる。また、対戦プレイも可能で、こちらには敵キャラも含めた8種類のキャラクターが用意されている。

↑通常のモードでは、何人もの出てくる敵を、次から次へと倒しながら進んで行く



↑ボーナスポイントの振り分け画面。スピード、攻撃力など6種のパラメータだ

問題はバランス……です

とにかく、バランスが滅茶苦茶。1人プレイも対戦プレイもそれは同じです。対戦並みに固い敵が次々に出てくる1Pは中途半端な印象が強いし、対戦の方は、キャラクター間の格差に問題があるばかりか、必殺技のバランス調整もほとんどなされていないような状態。作ってそのまま、という印象です。ゲームを作るときには、ちゃんと熟成期間を取って下さい。……当たり前ですけど。だけどまあ、そこまでいうソフトには珍しく、グラフィックはなかなかきれいです。大好きなキャラクターが操作できる、ということで、ファンならそれなりの楽しみ方ができるでしょう。ファンでさえ怒るようなゲームも珍しくありませんから、その点はずいぶん救われています。

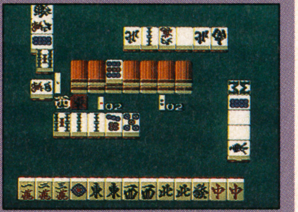
4

プロ麻雀・極

アテナ／6月上旬発売／¥9600
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

4人打ちの正統派麻雀ゲーム。対戦相手のキャラクターが豊富な上、チャレンジモードの種類が非常に多く、長く遊べる1本。段位認定戦から、なんと「阿佐田哲也賞」などというトーナメント試合まで、気分次第で楽しめる。もちろんフリー対戦も可能で、練習モードもあり。麻雀ゲームの決定版、という意気込みが、タイトルに込められている。

↑対戦相手のグラフィックは、とことん地味。メッセージの方も全体に控えめだ



↑ゲーム自体は、あくまで見やすく。試合中の演出は少な目に抑えられている

"極"と名乗るだけあるぞ

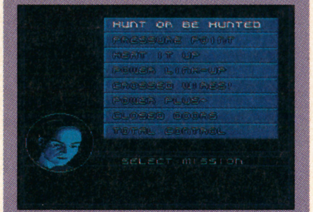
まず第一に、回りが早い。そして碑と盤面が見やすい。これで、優れた麻雀ゲームの条件を1段階クリアしてます。次に、これが結構貴重なんだけど、あからさまに怪しい打ち方をする敵がほとんどいない。個性は控えめで、あくまでナチュラル。その代わり、おさえる碑はきっちりおさえるとか、迷彩張ってくるとか、きちんとした部分で強さを出してきます。その上さらに、バラエティー豊かでそれぞれに楽しめる数多くの試合モード。もちろん4人打ちで、ルールもシビアと来れば、なるほど決定版というにふさわしい麻雀ゲームです。地味といえば地味ですが、こういう基本があってこその演出でしょう。純粋に麻雀ゲームとして評価するなら、9点クラスの出来。

7

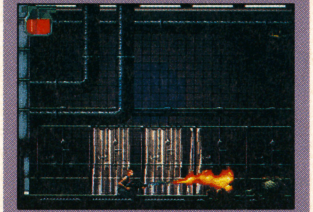
エイリアン3

アクレイムジャパン／7月9日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

多くの部屋や通気パイプなどからなる多層構造のマップを掛け巡り、何種類かあるミッションをこなしていくという、シリアスなイメージのアクションゲーム。キャラクターに、設定に、原作の味を活かしている。エイリアンを倒す武器はマシンガン、火炎放射機、爆弾の3種類で、すべて弾数制限のある補給制。アクション操作も豊富で自由。



↑まずはミッションを選択。モニターに映し出された情報で、進む先を決める



↑しゃがみ、ジャンプと下以外の7方向ショットの組み合わせ。操作性もいい

久々の佳作アクション

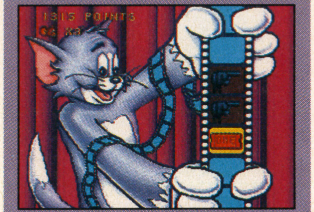
操作性、バランスともなかなかのもの。最近、どうもアクションゲームの傾向が固まりすぎていて、こういうアクションらしいアクションに乏しい気がしていたので、なんだかうれしくなってしまいました。ただ、ゲーム性はマップ攻略型で、何も考えずに敵を撃ちまくればいい、という性質のものではありません。マップのチェックが少し面倒ですが、戦略性は楽しめます。それに、システムやゲーム内容自体に新らしさがなくても、映画の雰囲気をよく再現しているため、新鮮な気分で遊べます。あの女優さん――ちょっと名前忘れちゃいましたが――アクションシーンでさえ結構似ているのはお見事。そのくせ、映画のことなんか全然知らなくても十分楽しめる仕上がりです。

7

トムとジェリー

アルトロン／6月18日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P交互可

懐かしい名作アニメのキャラクターを題材にした、コミカルタッチのアクションゲーム。主役はネズミのジェリーで、ネコのトムが仕掛けた罠をくぐり抜け、最終的にはトムを懲らしめて自分の巣穴に帰り着くのが目的。システム的には、上下左右に広がるマップ中、敵と戦ったり、アイテムを集めたりしつつ、ゴールまで行き着くというシンプルなもの。



↑～トムとジェリー、仲良くケンカしな。このテーマを覚えている人は結構な年だ

↑基本的にはトラップをかわし、敵を避けて進む。アイテムがあれば攻撃も可だ

シンプルというよりは平凡

なんつーか、フツ～～～のゲームです。アイテム取って、ジャンプして、攻撃して。とりあえず新鮮な点はなし。操作が気持ちいいとか、絵がきれいとか、アニメーションが見事とか、そういうのも特になし。さりとて、どれを取っても別に悪いわけじゃない。うーん、どういうターゲットで売ろうというソフトなんでしょう？　本国ならともかく、日本で売る上では、あまりにポイントがありません。知名度はあるんでしょうけど、キャラクターを理由にこのゲームを買うほどの熱心なファンがそういいるとは思えません。ゲーム好きの小さなお子さんをもった、お父さんお母さんがターゲットなんでしょうか。まあ、それならそれでいいんですけど。よくわかんないなあ。

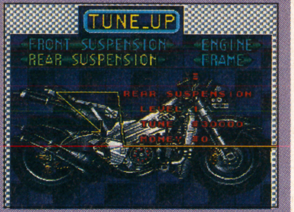
5

SFC スーパーファミコン

GP-1

アトラス／6月中旬発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

二輪の本格レースゲーム。車種の選択、チューンナップから始まり、予選、本選というステップを踏むグランプリレースを各国転戦して進めていく内容は、ちょうど、最近のF-1ゲームをそのままバイクに移したような印象だ。細かいチューンナップに、独特の体重移動テクニック、コースの数も豊富とくれば、気合いの入ったファンにぴったりの内容だ。



↑チューンナップ画面。かなりリアルで、レースの賞金でパワーアップしていく

↑コースのグラフィックも凝っている。さすがに鈴鹿の立体交差はないけどね

とりあえず、前例はない

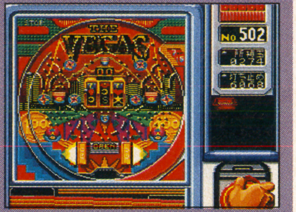
ちょっと資料がなかったんでわからないんですが、多分、バイクのF-1に当たるようなグランプリレースをそのままモチーフにしたんだと思います。もう、ゲーム内容は最近無数に出ているF-1ゲームそのまんま。入って行きやすいのがメリットともいえますが。それで何が違うのかといえば、自車がバイクであると。それだけ。なんか隙間商品みたいな印象も受けてしまうんですが、存在意義は確かにあります。ともあれ、問題はバイクならではの操作感覚がどうかという点。かなり難しいことは難しいんですが、独特の体重移動のコーナーリング感覚、素早い切り返しの快感なんかはなかなかのもの。F-1ものとはまた違ったスピード感が味わえます。

7

パチンコ物語

KSS／5月28日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

架空の大アミューズメントビルの中で存分に遊ぶ、というコンセプトのバラエティゲーム。中心となるのは飽くまでパチンコとパチスロだが、ボーナスゲーム的な要素がいくつかと、アドベンチャー要素も少々含まれていて、飽きさせない。従来のような単なるパチンコゲームに留まらない、新しいタイプのゲームだ。内容はかなり大人向け。



↑基本はパチンコ。じっくりと釘を見て台を選ぶことができる。固定打法もあり

↑ビルの中にはクラブやゲームセンターもある。パチンコで稼いだ金で楽しもう

試みとしては面白いけど

ちょっとやってみようとして、誰もが思う不満点は、とにかく鬱陶しい、ということ。いちいちエレベータでビルを上下しつつ遊ばなければならないというのは、序盤は耐えられるだろうけど、そのうち絶対嫌になるはず。ただ、バラエティーがあって飽きがこないという長所と表裏一体なので、一概には批判できません。しかし、バラエティー部分に力が入りすぎて、パチンコ台の種類とか、釘調整のバリエーションが物足りなくなってしまったのは問題。また、単なるボーナスゲームでしかない2人プレイパチンコやブロック崩しが有料で、しかも猛烈に高価なのはどんなもんでしょうか。本質であるパチンコ台の表現なんかは結構がんばってると思うんですが。

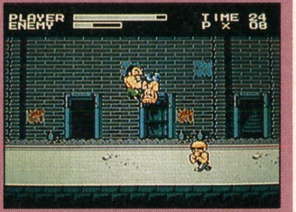
6

FC ファミコン ➡ こだわりの点数評価（FC）
⑩…絶対に購入する価値あり
⑨…定価で購入して損はなし
⑧…誰でも楽しく遊べる作品
⑦…あと一歩のツメがほしい

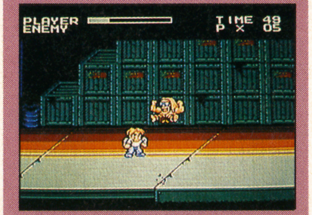
マイティファイナルファイト

カプコン／6月11日発売／¥6500
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

業務用やSFC、MDで登場した『ファイナルファイト』を、ファミコンへ移植。ハードの制限のため、キャラクターをデフォルメし、これまでのものとは違った魅力を、全面に押し出している。経験値とレベルアップの概念を導入し、キャラクターの成長が楽しめるようにも、なっている。レベルアップすることにより、強力な技が使用可能。1P専用。



↑キャラクターは3人の中から選択できる。もちろんキャラによって技も違うよ



↑キャラが小さいために画面が寂しく感じる。せめて2人同時プレイができれば

SDでの表現は正解だが…

二頭身にデフォルメされたキャラクターが、いい味を出している。原作の、ハードタッチなグラフィックこそが『ファイナルファイト』である——との意見もあるだろうが、これにはこれなりの魅力がある。ファミコンは、SFC等と比べると、どうしても非力な機械。原作をそのまま移植するのは、無理というもの。無理に移植して、イメージを壊すくらいならば、最初からスタイルを変えて、根底から原作を突き崩してしまうのも、ひとつの手段であろう。

気になるのは、画面上に一度に登場するキャラクター人数の少ないこと。これもハードのことを考えればしかたのないところなのだが、それにしても少々、寂しい。キャラが小さいだけに、余計に目立ってしまう。

6.5

Jリーグファイティングサッカー

IGS／6月19日発売／¥7900
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

Jリーグ公認のサッカーゲーム。選手の名前は、すべて実名で登場する。操作方法はコマンド入力による一風変わった作品。

↑画面下に表示されているコマンドで選手を操れ

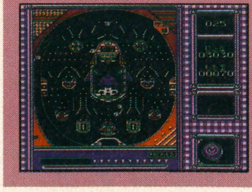
操作方法が、従来のものとは違う点は評価できる。操っている選手に対しての命令は、移動以外は、画面下に表示されるいくつかのコマンドによって行うのだ。従来のようなパスとシュートボタンは、存在しないのである。が、これがゲーム中に活かされていないように思えるのも事実。せっかくの新要素も、プレイしてみると楽しさが感じられないのだ。

6

パチ夫くん5

ココナッツジャパン／6月11日発売／¥8500
■容量：4M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

同社のパチンコ・シリーズ第5弾。17種のパチンコ台を収録。持ち玉の換金・景品交換が可能となった。



↑今度は17種類のパチンコ台が収録されている

『パチ夫くん』シリーズも第5弾となった。今回は、自分の持ち玉を換金・景品交換することが可能となっている。が、いつも思うのだが、何も自分の家でまでパチンコをしなくてもいいのではないか？　子供向けの内容構成をとっているのだが、パチンコは大人の遊び。子供が遊んでも、楽しくはないと思うのだが。作品自体の方向性が、曖昧な感がある。

5

⑥…興味があるならばどうぞ
⑤…無難に作られているが…
④…基本はしっかりしている
③…購入する価値はなし
②…見るべきところはない
①…とても遊べない作品

PC ピーシーエンジン

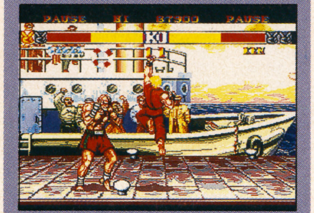
こだわりの点数評価(PC)
⑩…年に1本あるかないか！
⑨…タイムワープする程熱中
⑧…名作、買い得ソフト等々
⑦…おっ、やるじゃんかさあ
⑥…まあ、こんなもんでしょ
⑤…甘い作りが目につくぞ！
④…方針がずれてるんじゃ？
③…制作者にプライドがない
②…販売会社にプライドなし
①…味のある、クソゲーです

MD メガドライブ

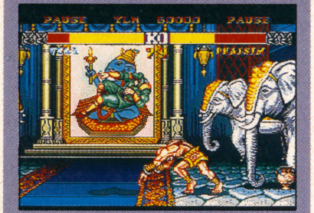
ストリートファイターII'

NECホームエレクトロニクス／6月12日／¥9800
■メディア：HuカードD■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対戦可

ご存知『ストリートファイターIIダッシュ』の移植版。基本的に、アーケード版をほぼそのまま移植してある。キャラパターンや、エンディングなども、はしょったりしていないようだ。そのため、容量はPCエンジンの限界を越えた20M／カードなので誰でも手軽に楽しめるようになっている。6ボタンパッドも合わせて登場する。



↑「しょーりゅーけん!!」。移植の具合は想像以上に完璧です



↑同キャラ対戦も可能。四天王のは『ダッシュ』ならでは

音以外は完璧だ！

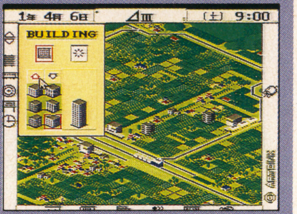
『ストIIダッシュ』がPCに移植されると聞いた時、こりゃテコ入れの話題かあ？　と思ってしまいました。正直に申しますと、あまり期待してなかったんですよ。同じように、MD版も出るって聞いてたんで、いくらマシンスピードの早いPCでも、しょぼくなっちゃうんじゃないのかなあ、と。ところが、プレイしてみりゃあーた、アーケード版とほとんど遜色ないじゃないですか！　キャラの動きのスムーズさ、背景のこまやかさあり、ボーナスステージあり、背景スクロールあり、それに各個別エンディングと、削りそうな要素までアーケード版を再現しとりますわ。操作性も抜群ですよ。惜しいのは音がボロボロな事。ま、本編の出来で目をつぶれますけど。音でー2かな。

8

A列車で行こうIII

アートディンク／6月11日発売／¥9800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

パソコンで高い評価を得た、列車で町を繁栄させていくというSLGだ。プレイヤーは、線路をうまく引いて、広大な野原を開拓したり、停滞した町を活気付けたりしなければならない。列車の他にも、マンションや事業用ビル、野球場、スキー場、デパート、ホテルなどを設置できるので、好きなように町を作っていく事ができる。



↑ビルを建てようとしているところ。どれぐらいの高さにするか決めている

↑この画面で発車時刻や、ポイントの切り換えを指示する。発車時刻は大切だ

反応がトロイんよ

この『AIII』には、私もずいぶんとハマりましたわ。ディスク版だと、ちょっと引っ掛かるところがあったので、ハードディスク版が出た時には、すぐに買って遊びました。快適に遊んだものですよ。その快適さを知ってしまったこの体には、PC版の操作の応答性にはツラいものがありますです。とにかく線路だけでも、もうちょっとパッパッと引けるようにしてもらいたかった。所詮、メモリベース128はシリアル接続だと言うことなんでしょうか…。全体的な出来は非常に良いものになっているだけに、惜しい気がします。あと、言ってもしょうがない事だが、ちょいと細かすぎるような気がする。我らはRGBモニターだけど、一般家庭ではそうはいかないもんねえ。

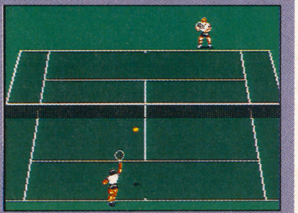
7

パワーテニス

ハドソン／6月25日発売／¥6500
■メディア：Huカード■ジャンル：SPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■4P同時可

ハドソンスポーツシリーズの新ラインナップ。対面式の画面、1人～4人までプレイできる等は従来のテニスゲームとさほど変わらない。モードも、シングル、ダブルス、それに3種類のコートと、テニスの基本はすべておさえてある。その他にも、ワールドツアーモードがあり、5年のあいだにワールドチャンピオンを目指す事もできるのだ。

↑ワールドチャンプを目指す場合には自分を作らなければならないよ



↑画面はこのように、オーソドックスなものだ。ヘンに変えない方がいいよね

テニスの王道を行くか？

むむむ、これはなかなか評価に困るソフトだ。基本的には、今までのテニスゲームと、さほど変っていない。選手は男女各16人。3種類のコートで、4人まで遊べる。もちろん4人というのはダブルスでの話だがね。あとは、細かい事だ。ボールの色を変えられるだの、オートかマニュアルかだのなんだの、見た目や操作性が多少よくなる程度のものでしかない。しかし、動きはスムーズになり、音声なども出るようになっている。操作性もなかなかのもの。対戦ゲームは『ストII』タイプだけじゃないぞってな感じで、楽しめるソフトではあろう。ワールドツアーの、ワールドチャンピオンを目指すってのもいい。ただ、もうひとひねりほしかったところだ。

6

パワーモンガー

EAビクター／6月18日発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

『ポピュラス』のピーター・モリニューがデザインしたリアルタイムのシミュレーションゲーム。配下の将軍を指揮して他国の領土を奪い取っていく。メインのコマンドは「攻撃」だが、兵士たちの食料を確保しないといけないし、敵の動向を探るなど、冷静な判断力が勝敗を左右する。連続した面単位で進行し、全体マップの左上から右下を目指し進んでいく。

↑3Dで表現されたメイン画面には、人々が動き、季節が移り変わっていく

↑侵略を続ければ、画面左側の天秤が右に傾く。完全に勝負がつけば面クリアだ

斬新なゲーム性。移植もGOOD

まず気になるのは、画面の下4分の1ほどがメッセージ表示画面になっているため、メイン画面が小さいこと。画面を縮小してできるかぎり広い範囲を見えるようにしても、まだ狭く見える。もっとも、メッセージ画面が独立してる分、他の機種より情報を読み取りやすい。

複雑な操作が必要なゲームなのだが、ボタンの割り当てはよく考えられていて好感が持てる。マウスが欲しいところだが、パッドでも大丈夫。

ゲーム自体は、バランスも含めて他機種と変化はない。兵士たちの食料を確保しつつ、敵の陣地を攻めて領土を広げてゆく。強いて似たゲームを挙げれば『信長の野望』のリアルタイム版ってところか。斬新なゲームだし、やって損はない。（塩田信之）

6

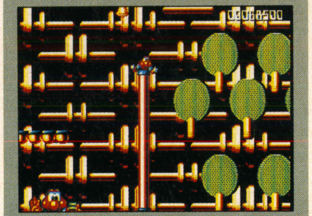
MD メガドライブ ➡ こだわりの点数評価(MD)

⑩…一生モノの価値あり
⑨…面白くってサイコーだっ
⑧…実によくできている
⑦…一定の水準に達している
⑥…この点で当たり前
⑤…何かが足りないのだが
④…商品になる一歩手前
③…これ、ホントに売るの？
②…論外
①…不良品、商品にあらず

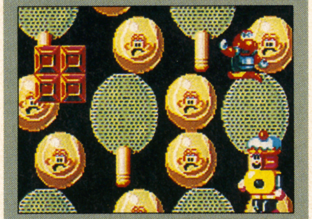
ジェームスポンドII

EAビクター／6月9日発売／¥6900
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：95%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

ジェネシス版はすでに3作が発売されているシリーズの2作目。主人公は魚の諜報部員、ジェームス・ポンド。Dr.メイビーに占領されたサンタクロースのおもちゃ工場を取り戻すのが目的だ。スポーツやおかしなど、テーマ別に9つのステージがある。ポンドの体は伸縮自在で、高いところにも体を伸ばして登ることができる。



↑何かの障害物にぶつからない限り、身体はどんどん伸ばすことができる



↑ポンドの攻撃方法は踏みつけだ。何度も踏まないと倒せない敵もいるのだ

グラフィックは見事だが

上の写真を見ていただければわかると思うが、とにかくグラフィックだけなら一級品だ。往年の名作「アイラブミッキーマウス」を彷彿とさせる色合いである。何だかんだ言ってもアメリカのゲームはきれいなものが多いよね。

と、ここまで書いたらネタに詰まってしまった。ほかに語るべき内容がないゲームなのだ。

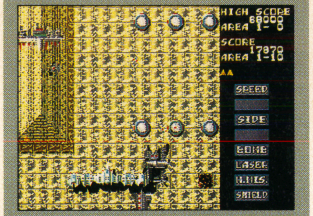
ゲーム性を一言で表してしまえば「できそこないの『アイラブミッキーマウス』」なのである。やたらと広いフィールドを歩き回り、敵を踏みつぶしながら進んでいく。途中ボスキャラが出現する……。あまりに当たり前なのはいい。ただ、もっとアクション自体にバリエーションがほしい。単調で意地悪いんじゃねえ。

5

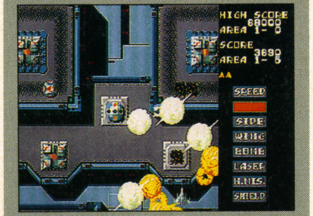
スラップファイト

テンゲン／6月11日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

オリジナルは東亜プランの業務用。縦スクロール型のシューティングゲーム。忠実な移植のモードと、メガドライブ版のみのアレンジモードが用意されている。パワーアップはアイテムを集めてウェポンゲージで選択する方式。ただし、自機はパワーアップするごとに横長になるので、攻撃力アップと反比例して、敵弾は当たりやすくなってしまうのだ。



↑パワーアップウイングは諸刃の剣。安易に装備すると、かなり苦しくなる……



↑スペシャルステージでは、特種ボムが使えるようになっている

近ごろ珍しいシューティング

より派手に、より厳しくを旨とする最近のシューティングゲームにはちょっとついていけない（『スターフォックス』を除く）が、この『スラップファイト』は往年の名作の移植だからだろうか、なかなか好印象を受けた。縦スクロールモノの中ではかなり高評価を与えたい。

オリジナル自体がそれなりによくできていたシューティングであるが、移植そのもののクオリティは高く、往年の名作『TATSUJIN』に近いレベルである。やさしすぎず、難しすぎず。しかも無限コンティニューなのがうれしい。

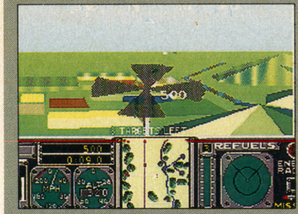
新たに付け加えられたオリジナルモードはやや難易度が高いが、これは正解だろう。久しぶりにやる気にさせられるシューティングだ。

7

スティールタロンズ

テンゲン／6月25日発売／¥6800
■容量：4M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

業務用から移植された、戦闘ヘリのフライトシミュレーター。エースパイロットへのキップを手に入れるため、ポリゴン処理された3Dフィールドで作戦を遂行していく。メインは地上基地壊滅だが、ほかにも空中戦やトレーニング専門のゲームモードが用意されている。操作系もよくまとまっているので、フライトシミュレーター特有の煩雑さはない。



↑自機を後方から見下ろすタイプと、コックピットからの2種類の視点がある

↑スクロールに滑らかさはないが、スピードが遅いぶん、正確な操作が可能だ

やはり気になるのはスピード

EAビクターがアメリカからフライトシミュレーターをいっぱい持ってくるもんだから、にわかにシミュレーター市場が活気づいたような印象がある。しかし、そのいずれも最大の問題である。〝スピードの遅さ〟を解決することができず、プレイの爽快感よりうっとうしさが先に立ってしまう。

この『スティールタロンズ』に関しても同様だ。なるほど操作系は他のヘリコプターシミュレーションよりは簡便で楽に自機を動かすことができる。それはいい。しかしもっとスピーディでわかりやすくなってほしいのだ。

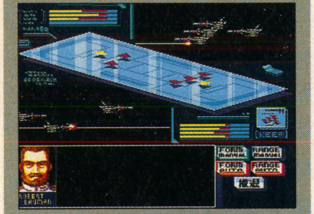
それでも他のフライトシミュレーターより楽しめるのは、操作系のおかげだろう。あと一歩なんだけどね。

6

メガシュヴァルツシルト

セガ／6月25日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

パソコンからの移植作。銀河を舞台にして、若き王の活躍を描く戦略級シミュレーションゲームで、主に艦隊を指揮して反逆軍を壊滅していく。移植に際しては戦略システムなどがアレンジされ、リアルタイムでの戦術が要求されるようになった。マップを攻略するごとにバリバリしゃべるアニメーションが展開され、ストーリーを盛り上げる。



↑リアルタイムで行われる戦闘シーン。フォーメーションの選択が勝敗を分ける

↑通常シーンはターン制。時には敵国の指揮者から通信が入ることもある

世界設定でハマるタイプだね

けっこういろんな機種に移植されてるので、シミュレーション好きはタイトルくらい知ってるはず。SFストーリーにからめた戦略級シミュレーション。一見戦術級っぽいけど。

最初のパソコン版が出たのはもうかなり前のことだが、基本システムはずいぶん改良されている。実際、このゲームは移植されるごとに進歩してる。今回も、戦略システムがリアルタイム処理の目新しいシステムに変更されていて、けっこうおもしろい。ただ、戦闘回数が多いので、飽きるほど戦わなければならないが。

グラフィックがきれいで、有名な声優さんがしゃべってくれる。この辺は雰囲気作りだけど、この手のSFに慣れてないと、ちょっと設定がわかりにくい。

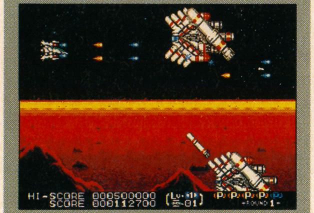
（塩田信之）

6

エリミネートダウン

ソフトビジョン／6月25日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

メガドライブオリジナルの横スクロールシューティングゲーム。スタイルそのものはオーソドックスなパワーアップタイプだ。自機には3種類の武器が用意されており、自由に切り替えて攻撃することができる。全編通して派手なフィーチャーのオンパレードで、次から次へとさまざまなアイデアの敵が登場する。総ステージ数は5。



↑武器は3段階にパワーアップする。Pカプセルを5つとると1段階アップ

↑斜めスクロール地帯では、自機に向かって飛んでくる敵が多く出現する

色んなアイデアてんこ盛り

何と言おうか。名作と呼ばれる横スクロールシューティングのおいしいところをまとめてすくいあげたようなゲームである。よくぞここまで詰め込んだもんだ、と妙な感心の仕方になってしまうが、それにしてもすごい。いや、凄まじい。

一つ一つのアイデアにはそれほどインパクトがないのだが、1ステージを通してプレイすると惜し気もなくフィーチャーが投入されており、結果として実にバラエティあふれる内容になっている。だから先を見たくなるのだ。もっともやけに難易度が高いことや、自機のデザインがイマイチなどの、問題点もあるが、さほど気にならないパワーがある。

生っ粋のシューティングファンなら喜べるレベルの出来だと言えよう。

7

トッププロゴルフ2

ソフトビジョン／6月25日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

昨年発売された『トップゴルフ』の第2弾。今回はホールデータが36ホールに倍増されるなど、よりスケールアップした戦いを楽しめる。メインは40人のプロを相手に優勝を目指すトーナメントモード。このほかにもマッチプレイなどが用意されていて、各モードともUSAとJAPANの2コースから選択ができる。4人までの同時プレイも可能だ。

↑画面右下にはプレイヤーの顔を表示する。ミスショットだと顔をしかめるのだ

↑グリーンの起伏はワイヤーフレームで表示される。微妙なタッチが必要だ

全体的に野暮ったい

ゴルフゲームの市場がほとんど飽和状態になってしまった今日、新たに発売するならばよほどの差別化を図らなくてはならないはず。その成功例が『PGAツアーゴルフII』であろう。従来型のゴルフゲームとは異なるプレイ感覚を与えてくれたソフトとして、メガドライブの定番として残るべきソフトである。

対してこの『トッププロゴルフ2』どうにもならないほど野暮ったいのはいかなることか。画面構成、ショット感、グラフィックのいずれも一昔前のデザインで、そこかしこに古臭い匂いが立ちこめる。

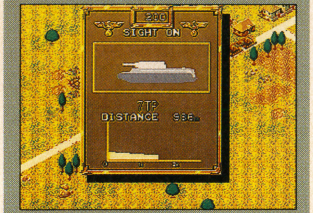
3Dのスピードもやや鈍く、かったるさがぬぐい切れない。もはやこうしたゴルフゲームの出る幕はどこにも残されていないのではないか。

3

騎士伝説

講談社経営総研／6月中旬発売／¥9800
■容量：10M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

メガドライブオリジナルのリアルタイムウォーシミュレーション。第二次世界大戦のドイツ機甲部隊の指揮官となり、各戦車に移動、砲撃などの命令を出していく。戦車の乗組員は功績によって階級がアップ。面クリア時点での味方の被害状況により進み先が変化するシステムになっている。発売を1ヵ月延期し、内容が再調整された。



↑敵戦車に攻撃の標準を合わせると、相手との距離や性能が表示されるのだ

↑階級が高いものほど戦車をうまく扱うことができ、砲撃時の命中率などが高い

前回よりも操作性がアップ

前回の評価で気になっていた、カーソル移動に斜め入力が必要な点。これは、このバージョンで変更され、操作性は確実によくなった。

ゲーム自体は、前回のバージョンとまったく変わらない。多少バランスが変更されているようだが、こだわりの感じられるきっちりしたつくりには変化なし。こうした姿勢は、シミュレーション好きには堪えられない。ただし、難度は高い。戦車の知識があって、能力に応じた運用ができないと、かなり苦戦することになるはず。例えば、敵ユニットの装甲や射程を考えてこちらの攻撃ユニットを選ぶなんてことが必要。これらをリアルタイムで処理するのは、思ったよりも大変だ。この辺、実にマニアックだ。

（塩田信之）

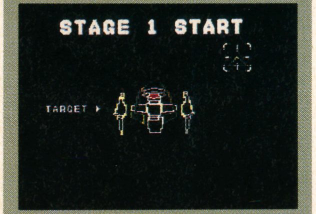
6

エクスランザー

セガ／5月28日発売／¥6800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

メガドライブオリジナルの横スクロールメカアクションシューティング。メガドライブソフトとしては初めて同時128色表示を実現している。自機はエクスランザーと戦闘バイク・ホッパーのセットで、合体したり、ホッパーの上に乗って進むこともできる。ファイティングパッドに対応し、8つボタンでエクスランザーとホッパーを別々に攻撃させられる。

↑サブウェポンは回数に制限があるが、光を浴びることによってパワーが回復



↑ステージスタート前には、ワイヤーフレームでのデモがなされる

絵はそれなりなんだけどねえ

前号も取り上げたが、マスターが来たので点数を加えて評価する。

このゲームの最大のセールスポイントはグラフィックだ。メガドライブでは同時64色までしか発色できないが、プログラム的な処理で128色の表現を可能にしたんだとか。なるほど確かにグラフィックにはそれなりに力が入っているように見受けられるが、そんなに劇的に美しくなったわけではないのも事実だ。

ゲームそのものは別にこれといって目立つ工夫はない。当たり前のアクションシューティングで、肝心のバイクとの合体も特にすぐれたゲーム性を生み出したではないし、慣性がつく自機の動きは扱いづらい。

グラフィックのレベルにゲーム性が追いついていない見本と言えよう。

5

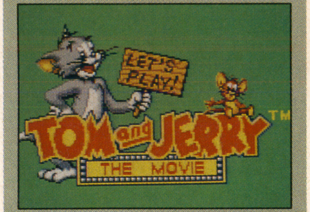
GB ゲームボーイ こだわりの点数評価(GB)
❿…超おすすめ／絶対買え!!
❾…買ってソンなし!!
❽…かなりのレベルだ／
❼…イカスぜ／
❻…満足できるデキ
❺…もう少しだね
❹…ファンならお試しあれ
❸…これで出しちゃいます？
❷…始めから構成し直せ／
❶…す、すごい…。何これ？

GG

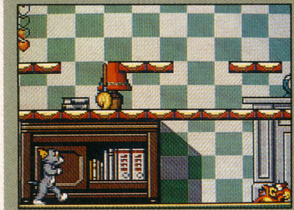
トム&ジェリー

セガ／6月25日発売／¥3800
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

アメリカのアニメ「トム&ジェリー」が原作のゲームギアオリジナル横スクロールアクション。プレイヤーはネコのトムで、ジェリーを追いかけていく。ジェリーが仕かける罠をよけて進み、エリアの端に追いつめ、捕まえることができればステージクリアーだ。各ステージをクリアするごとに、ボーナスゲームが用意されている。



↑宝の地図を横どりして逃げるジェリーを追いかけていくのだ


↑トムのアクションは『プリンス・オブ・ペルシャ』をほうふつとさせる

素材の扱いかうまい

まず素直に言うならば、アクション自体はどうってことはない。トラップ回避型のアスレチック風のマップで、ジャンプしかできないトムを操作していく。これだけなら出尽くしているアクションの形態だ。また、キャラクターの動きもややスムースさを欠いているし、マップデザインもごくごく当たり前だ。

しかしそこに〝トムとジェリー〟の個性を適確に表現してあるのが見事なところだ。やや固いトムのアクションはアニメの動きとそっくりだし、さらにジェリーの仕草が輪をかけてよい。小憎らしい感じがきっちり表現されているのだ。

〝ミッキーマウス〟のうまさほどではないが、キャラクターに関してはさすがセガであるといえよう。

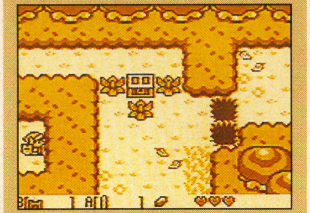
5

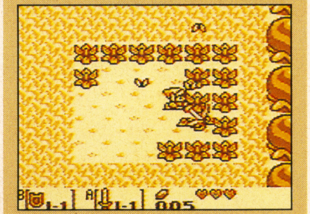
GB

ゼルダの伝説～夢をみる島～

任天堂／6月6日／¥3900※
■容量：4M■ジャンル：アクションアドベンチャー■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

'86年2月、ディスクシステム本体と同時発売された『ゼルダの伝説』のシリーズ最新作。物語はガノンを倒したあと、修行の旅に出たキミに巻き起こる冒険を描いている。不思議な島〝コホリント島〟を舞台に、次々起こる試練、謎を解いていくのだ。SFC版の流れを組んでおり、アクション、イベントなどSFC版を思い出させる作りになっているぞ。


↑今までの流れを受け継ぎ、フィールドは画面切り替え型。慣れてるから見易い


↑回転斬りも健在。ルピー、ハート集めにはもってこいの必殺技だ!?

計算しつくしているな／

今回の『ゼルダ』はけっこうアイテムの使い方が物語の中で重要視されていて、選択をこまめにやらないといけない。だけど普通アイテムなんて、そうやたらと使うものじゃないから効果を覚えようとしない。でもそこは任天堂の凄いとこ。なんとアイテムの効果をしっかり認識させるために、至るところにイベントやアイテムを使わせる場所が設けられているんだ。それもさりげなく、そして印象に残るように、これは凄い。

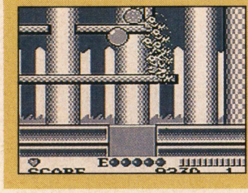
ストーリーテーラー的なキャラも多く登場するし、MAP機能も充実。当然のように、ひとつひとつのイベントも良く考えられている。全くもって凄いぞ／　またボスの動き、サブキャラやゲーム上での遊びも豊富。こりゃ買わなきゃダメってもんだ／

9

バブルボブルジュニア

タイトー／5月28日発売／¥3600※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

なつかしの面クリア型アクション『バブルボブル』の続編。前作の主人公バビーの子孫ロビーが、復活したスカル軍団を相手に大活躍する。


←ボコボコ吐いた泡を、一気につぶすのが快感

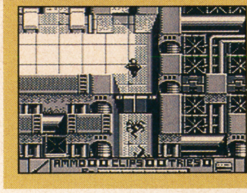
ゲームシステムは、前作とほぼ同じ。泡を吐いて敵を閉じこめ、泡を割って倒す方式も変わらないから安心して遊べる。今回は、ボタンを押し続けると自分が泡に入ってフワフワ飛行できるぞ。ボーナスアイテムはザクザク出るし、1UPもカンタン。シャボン玉で遊んでいるような、浮遊する感覚が気持ちいい。ちょっとした息ぬきにピッタリだな。

6

エイリアン3

アクレイムジャパン／6月17日発売／¥3980
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

大ヒットしたSFアクションを早くもゲーム化。襲いくるエイリアンを撃退し、刑務所惑星FURY161から無事に脱出するのが目的だ。


←ドアを閉めて敵をやり過ごすなんてことも可能

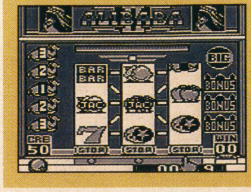
サンプルロムが海外版なのかも知れないが、メッセージ関係が全部英語。おまけに字体が凝っていて読みづらい。迷路のような刑務所内部を進みながら、アイテムを集めていく展開はスリル満点なだけに惜しい気がする。このままじゃ、英語に自信がないと情報が理解できないぞ。ちゃんと読めれば、映画の雰囲気をバッチリ味わえるんだけどなぁ。

5

パチスロキッズ

ココナッツジャパン／6月中旬／¥3980※
■容量：1M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

パチンコ屋で稼働しているスロットマシン、いわゆるパチスロをシミュレート。パチスロ好きの少年が仙人のもとで修行するストーリー。


←まずはコイン千枚獲得をめざして精進しよう

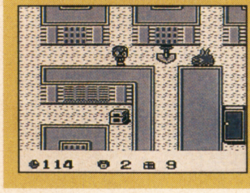
主人公が11才という設定がスゴイが、架空の世界の話だから目くじらを立てることもないな。コインを稼いでアイテムや情報を手に入れるオーソドックスなシステムで、某RPGのカジノに入り浸ってた人なら十分楽しめる。ただし、液晶画面なので回転するドラムの絵柄が流れてしまう。動体視力がよくても〝目押し〟するのはちょっと不可能かも。

6

ブービーボーイズ

日本物産／6月発売／¥3800※
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

さらわれた女の子たちを救出し、魔王ガルゥーザ打倒を目指す。地面に穴を掘って敵を落とし、制限時間内に宝箱を集めて進んでいくのだ。


←シャベルを取ると、一度に連続して穴が掘れる

システムは、アーケードゲーム初期の傑作『平安京エイリアン』をパワーアップさせた感じ。ステージもバリエーションに富み、プレイヤーをあきさせない工夫がされているぞ。面白いと思ったのは、対戦モードの存在。要するに相手を穴に落として埋めれば勝ちなんだけど、子供のころに落とし穴を作って遊んだ時みたいなワクワクする感じが楽しい。

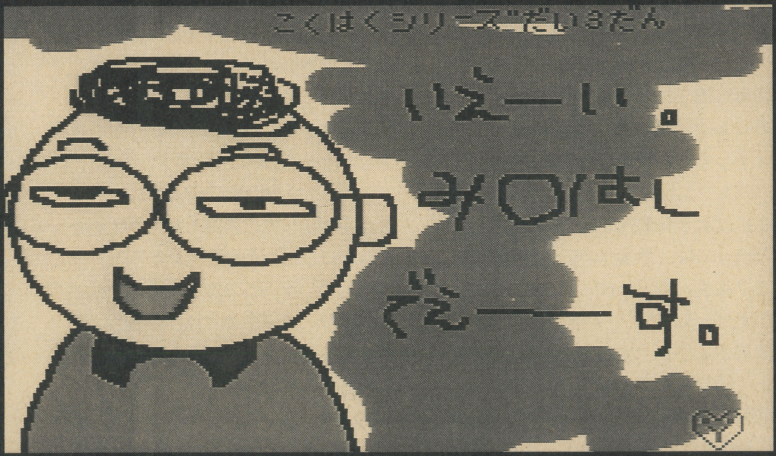
5

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号のソフト達

- SFC● セプテントリオン/46
- MD● 餓狼伝説/47
- MD● ナイトストライカー/48
- MD● ボールジャックス/49
- F C● ジョイメカファイト/50
- ユーザーズアイ/51



The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

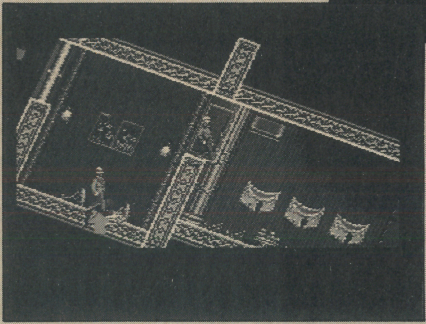
SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。

■ヒューマン　■発売中
■¥8500(税抜き)

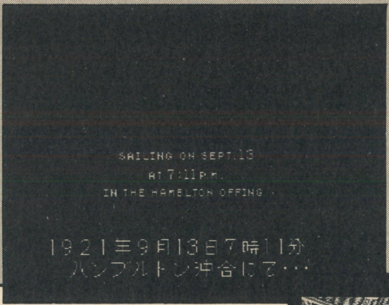
セプテントリオン

おおっと日曜洋画劇場を思わず思い出すオープニングで始まるリアルタイム・アクション・アドベンチャー。沈没しかかって逆さになった豪華客船から制限時間内に脱出するのが目的。このシチュエーションが懐かしのパニック映画『ポセイドンアドベンチャー』をモロ連想させて思わずその手の映画好きにお薦め。なんだか奇妙な操作性と暗めのドット絵が洋物MDみたいなSFCソフト。

佐藤　大(npfx)
ゲームフリークに出入りしてる作詩家。月に1度は映画館で映画を観るという毎年の目標を確実にクリアーしている昨今。ＶＴＲとは違う強制的に最後まで観せられるという映画の特別な雰囲気が大切だと思う。ただ昔は正月名物だった大型『パニック』映画が久しくなくなって哀しい。ああ『エアポート』また観たい。

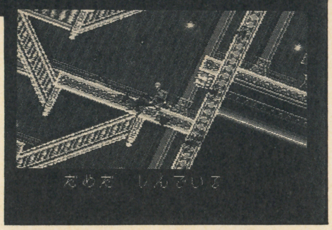


←グラグラと地震体感機の様に揺れる。なんだかＴＤＬのアトラクション風



●容量：8M
●ジャンル：アドベンチャー
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●1P専用

←これがオープニングで話題の『字幕』。うーん洋画好きには涙モンの字体である
↓人が死ぬ時のグシャと聞こえる音と声が無残に響く…。



「死になれた人へ…」

人が『恐慌（＝パニック）』状態に陥る場合の一番の要因は『高さ』である。ほとんどのパニック映画のシチュエーションが『高さ』を恐怖の対象として表現している事からも解る。パニック映画のベーシック『タワーリングインフェルノ』や『ダイハード1』はもろに高層建築物からの脱出であるし、パニック映画のロングセラー『エアポート・シリーズ』にいたっては空中を高速で飛ぶ旅客機からの脱出である。そして、今回のゲームソフト『セプテントリオン』のモチーフになった海洋パニックの傑作『ポセイドンアドベンチャー』では、転覆した豪華客船からの脱出というシチュエーションだが、横転し直立した客船が高層ビルの様に感じる瞬間が恐怖の対象となっている。

そして、人が日常生活において『恐慌（＝パニック）』を感じるにも『高さ』は大きな要因である。ただちょっと違うのは、想像力の延長線上に見える『高さ』の幅が狭いということだ。例えば、東京タワーの屋上の『高さ』の怖さよりも、学校の校舎や団地の屋上で飛び降りるのを想像して覗き込む時の浮遊感覚の方がよりリアルな怖さに繋がっている。ということは、人の想像力の範囲と同じだけの恐怖が『恐慌（＝パニック）』の正体だと言っても過言ではない。

さて、最近、純粋な意味でのパニック映画というのは地味でヒットしづらいと言われている。それは『ダイハード』シリーズや『沈黙の戦艦』がパニックテイストのヒーローアクション映画である事からもわかる。それは何故かというと、きっと銀幕でおこるただのパニックに僕たちが慣れてしまったということだろう。『タワーリングインフェルノ』から始まった『高さ』のパニックは、どんどんと映像的（ＳＦＸ的）な過激さを加えてゆく方法で進化していった。その結果、ただただ『高い』だけではなくそこに何か1つハデな銃撃戦のアクションであったり、テロリズム的な政治であったり、ヒーローが恋をすることだったりが付加価値として色々と必要になってきたのだ。

人が、ただ精神的肉体的パニック状態から脱出して生き残るだけでは地味な時代になったと言えるのだろう。

そして、ゲームの世界も同じである。それはマイキャラの『死』の怖さに置き換える事が出来る。ある状態から生き残るための努力は、コンティニューなどのゲームシステム的フォローによって緩和される。そして、ソニックやマリオがいくら溺れても潰されても僕らは『恐慌（＝パニック）』的浮遊感覚を微塵も感じない。それは、ゲームキャラクターとその世界観が僕たちの日常とは映像的（デジタル的）に想像力の最果てにあるからである。

ただここで言いたいのは、現実に近ければいいというのでも遠ければいいのでもない。この『セプテントリオン』の位置が地味なゲームとなってしまうにはあまりにも惜しい『刺激（＝パニック）』が隠れているということだ。

「死体には見飽きた」という主人公が見る暗いドットでリアルにシュミレートされた船内のジオラマには、僕たちには見慣れない死体がゴロゴロと描かれている。そして、回転する船内によって『高さ』が自在に変わり自らが足場をなくして死ぬ瞬間の『恐慌（＝パニック）』は、ゲームでは初めて体感できる浮遊感覚かもしれない。

それはパステルトーンのドット上でポンッと消えて（死んで）行くアクションゲームで『死になれた人』に贈る新しい『娯楽（＝パニック）』である。

評価表

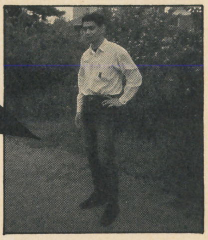
●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

まずオープニングのコリぐあいに映画好きならニヤニヤとさせられるだろう。あの字幕テイストの文体にグッと物語に引き込まれる。そして、ジオラマ感覚で細かく表現された船内のディテールがいい。ただゲームが始まると奇妙な操作性にとまどい最初の何回か慣れるまでにイライラする事も。ただ久しくなくなったアドベンチャーというジャンルに新しい方法論が提示されたと言える。そして、ＳＦＣという一番ポップなゲームハードにこのソフトがロードされたのは結構重要な事かもしれない。ただ映画的テイスト嫌いには不可か？
(投入時間／5時間)

■セガ■4月23日発売
■¥8800

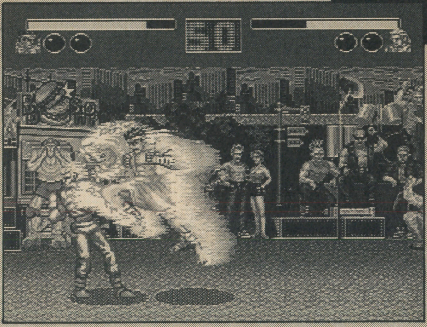
餓狼伝説

スーパーファミコンに続きネオ・ジオを代表する対戦型格闘アクションゲーム『餓狼伝説』がメガドライブに移植された。ネオ・ジオ版にはなかった主人公以外のキャラクターを使った対戦モードや、出し易くなった必殺技などアレンジのうまさが光る作品に仕上がっている。メガドライブには数少ない対戦型格闘アクションゲームの良作と言えるだろう。

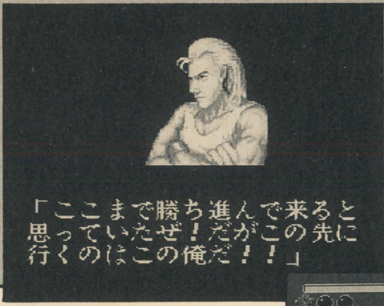


依田智雄

パチパチ。とうとうできました『ＮＥＯ・ＧＥＯのすべて』。今週中には本屋さんに、堂々と並んでいることでしょう。もし見かけたら、立ち読みしましょう。うそ、買ってね。ましょう。うそ、買ってね。応援してくださった読者のみなさん、どうもありがとうございました。これからも頑張りますんで、どうかよろしく。

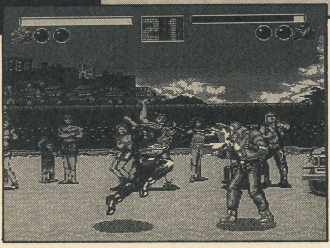


←虎のオーラをまとうジョーのタイガー・キック！　ＭＤ版ならでは



- ●容量：12M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：2P対戦可

←１Ｐプレイ時には、なんとＣＯＭが乱入してくるのだ！
↓対戦プレイではもちろん同キャラも可能。ただ、青い髪のテリーっていうのもねぇ



新作バンザイ！

『餓狼伝説』がＳＦＣに続いてＭＤに移植されるというのを初めて聞いたとき、はっきり言ってあまり期待はしていなかった。ネオ・ジオからＳＦＣに移植されたとき、期待の方が先走りしていて、実際に完成品で遊んだとき、少し残念に思ったことがあるからだ。もっとも、ネオ・ジオ版が両手放しに素晴らしいと言い切れる完成度ではなかったんだけれどね(愛してるけど)。

ＭＤ版『餓狼伝説』大きな変更点は登場するキャラのうち、ホア・ジャイ、ビリー・カーンの2人が削られたこと、プレイヤーの意志でラインの移動が可能になったこと、2Ｐ対戦モードで主人公3人以外に登場するキャラクターを使っての対戦が可能になったこと、それに伴って主人公3人以外のキャラクターの技が増えたことなど。

キャラが2人削られたのは非常に残念。特にビリー・カーンなんかは人気も高いみたいだし。ただし、この人数の減少を非常に面白い方法でカバーしている。なんと１Ｐプレイをしていると、主人公のうち自分が選択した以外の2キャラが乱入してくるのだ。初めは何事かと思ったけれど、面白いアレンジの仕方だと思う。それ以外は基本的にネオ・ジオ版と同じなんだけれど、一番大きな違いはとにかく技が出し易くなったこと。『餓狼伝説』の必殺技入力コマンドは斜めで止めるものが多いため、技を出すためには多少の慣れが必要なんだけれど、ＭＤ版はとにかく出し易くなっているので、初めて遊ぶ人でも充分に楽しむことができる。また、プレイヤー同士の対戦で使うことができる主人公以外のキャラクターの必殺技もＳＦＣ版のように不自然なものはほとんど無く、新たに加えられた必殺技もそれぞれのキャラクターにマッチしており面白い。特にギース（なぜかマニュアルにギースを使うことのできるウラ技が載っている…）の当て身投げの「方向ボタンを約1秒はなし、相手が技を出してきたら相手の反対方向とＣボタンを押す」という入力コマンドが考えつきそうで、なかなか考えつかないもので、妙に制作者のセンスの良さを感じる。

以上のように全体的には非常に良くできており、悔しいけど（？）ネオ・ジオ版よりも遊べる作品に仕上がっている。ただ、完成度が高ければ、高いだけ、細かい所に注文をつけたくなるのがこの業界の人間の悲しい性なんだろうかねぇ。たとえば各キャラクターのアニメーションパターン。これに関してはＳＦＣ版よりも少なく感じる。それと同時にキャラクターのグラフィックにもう少し気合いを入れて欲しかった。特にアンディ、ライデン、マックスなど、あれじゃあんまりだよな、と感じてしまう。せっかく『餓狼伝説』という作品はキャラクター人気が高いのに、もったいない。それからライン移動のシステム。ネオ・ジオ版では奥のラインに移動した場合、キャラクターのグラフィックが縮小されて、奥のラインと手前のラインとがしっかりと区別されていたんだけれども、ＭＤ版ではキャラクターの大きさは変わらず、キャラクターの影のみで位置関係を把握しなければならず、非常に辛い。ハードの性能もあるんだけれどね。またＭＤ版ではプレイヤーの任意でラインの移動ができる…はずなんだけれどもこれがうまく移動してくれない。方向キーの上＋Ｃボタンという入力方法からかジャンプしてしまい、ここぞというときにライン移動してくれない。せめてＡ＋Ｂボタンとかにして欲しかった。うん。でも良くできてるからいいや。

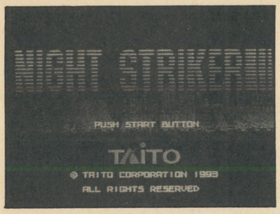
評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

操作性なんだけれども、必殺技の入力なんかはかなりイイ感じなんだけれど、『餓狼伝説』独特のあのキャラクターの浮いた感じまで再現されている。これは少々頂けない。オリジナリティは移植作品であることを考えると、アレンジが非常にうまく4点はつけたいんだけれど、同ジャンルの作品が多いことを考えると−1の3点。あとキャラクターデザインなんだけれども、ＭＤ版オリジナルの勝利ポーズなど、もう少し頑張って欲しかった。デザインというより、ドットのグラフィックの問題だけど。

(投入時間13時間)

©1991 SNK CORP. ©TAKARA CO.,LTD.1993 ©SEGA 1993

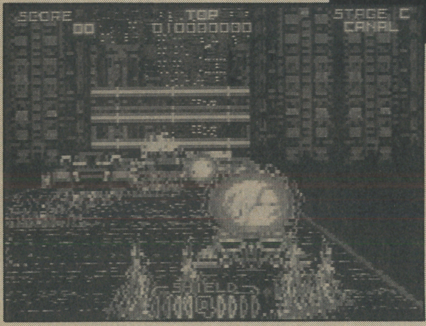


■タイトー■5月28日発売
■¥7800(税抜き)

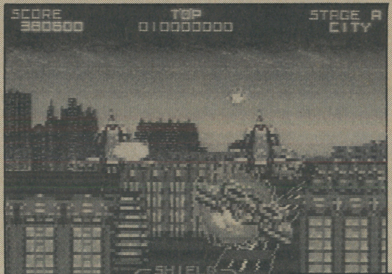
ナイトストライカー

風変わりな筐体と独特の世界観で注目された3Dシューティング、ナイトストライカー。アーケードで人気を博した大型筐体ゲームが、メガCDで見事に復活。スピード感はアーケード並みで抜群、アナログパッド対応、ノーマルパッドでの操作性もよく考えられている。サウンドはオリジナルに加えてZUNTATAによるアレンジ版も収録。静止画面だけで評価されると辛い作品である。

とだひでみ
今年の夏で21になる夏好きの若僧。真っ赤なBanditに乗っているが、最近乗っているだけでは飽き足らずにパーツ購入を企てる。バイクのローンも終わらぬ内にスピーカー、プリメインアンプを買い替え。と思ったら、今度はカメラが欲しい。果てしない物欲と限りない好奇心に乾杯する毎日。毎日酒ばっかりも楽しいよね。

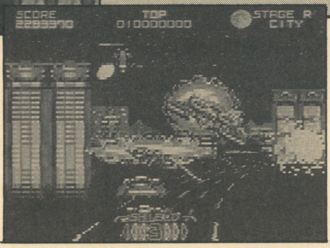


←このステージは太いパイプが通っていて、通行が困難。水しぶきも上がる



- ●メディア:CD-ROM
- ●ジャンル:3DSTG
- ●ROM完成度:100%
- ●コンティニュー:あり
- ●プレイ方法:1P専用

←ステージ1、背景の夕焼けが美しい。地面には道路が走る
↓最終ステージでは、援護が付いたり自機が変形したり。この辺もアーケード版と同じだ



モザイク

まずは画面写真を見てほしい。これらはゲーム画面そのものだ。一番遠くの背景はキレイに描かれている。特にステージ1のものは雰囲気もバッチリ。ところがそれ以外の物体は、少しボヤケたような感じになっている。モザイクがかかった、という表現がピッタリだろう。これは間違いでも何でもない。ゲームでは実際に、こういうキャラが迫り、空中戦を展開するのだ。グラフィックの美しさがウリのひとつであるナイトストライカーにとって、これはどういうことか。このモザイクのように見える画面について、またゲームにおける実問題について考えていこう。

ルックスじゃないよね

ゲームの移植度は高いというのが素直な意見。ちなみにボクはアーケードでは見る側で、実際のフィーリングがどうかは知らない。けど、見て想像していたイメージと、メガCD版を遊んでの感覚はかなり近い。3Dシューティングには欠かせないスピード感、爽快感がある。高速で迫り来る敵機と障害物そして弾丸、ステージによっては天井、河川も現れる。街の照明を遥かに見下ろして突き進むマシン。全体の画面イメージ、シューティングの感覚と迫力は、忠実に移植されていると断言する。ここで強く言いたいのは、グラフィックの粗さは、写真で見るほど気にならない、ということ。ちょっと極端だけど、遊んでいる分にはグラフィックなんてどうでもいいって感じ。スピーディーかつ豪快なこのゲームにおいて、グラフィックの細部はプレイとは無関係。グラフィックに必要なのは、できる限り正確なイメージを伝えること。そしてそのイメージこそがゲームを盛り上げ、プレイヤーを熱中させるのだ。このゲームを遊ばずに評価してはいけない。グラフィックの細かさを捨ててまでゲーム性を引き出す、賭けとも言えるこの選択。そしてこの完成度。偉い。凄い。プレイして初めてわかる、その選択の正しさ。プレイヤーの立場を理解せずにこの作品は完成しなかっただろう。

外見にとらわれず、つまらないこだわりを捨ててみよう。寛容の心を持ち、この作品の真意を理解した時、このゲームを最大限まで楽しむことができると断言しよう。

『アノ技』を使ったら…

モザイクと言えば、SFCのハードでも採用された画面処理のひとつ。だが、18歳以上の男性の皆様であれば、もっと別のことにも考えが及ぶハズ。「モザイクかかってる」って言われれば、どうしても思いが至るでしょう? そいういうモンですから。いいよそれで。

この『ナイトストライカー』の画面、物体はちょうど倍率の低いモザイクがかかっているような感じ。そこで、「なぜか誰もが知っている対モザイク画面視認法」を利用することにする。知らない人には申し訳ないが、すぐに知る日が来るだろう。間違っても身内には聞かないように。それはキミのためでもある。

さて、倍率の低いモザイクのようなものから、こりゃしめたもの。技術があれば、キミのまぶたの裏にはあの美しいナイトストライカーが……。肉体的にも精神的にも結構辛いが、やってできないことはない。要はイマジネーションである。想像力の豊かな奴が勝ち。プレイヤー次第ってことだよね。

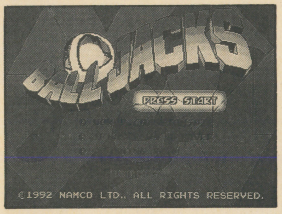
もっとも、これはひとつの楽しみ方に過ぎない。ゲームに熱中しちゃうと画面の粗さは気にならないんだし。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

項目によってはかなり考えたけど、これに決定。操作性はアナログ対応だけで満足せず、ノーマルパッド向けの設定も充実しているのが良。割とハードなイメージだがそれ程難しくないゲームで、安心して遊べる。それだけに、あまり深くまでのめり込むこともできないタイプかな。キャラクターのモザイク化のセンスはいいんだけど、込み入ると訳が分からなくなるのが辛いかな。矛盾してるかもしれないけど、見た目にももうちょっと遊びやすいと最高。サウンドはBGMだけでなく効果音もグーね。
(投入時間/6時間)

©TAITO CORP.



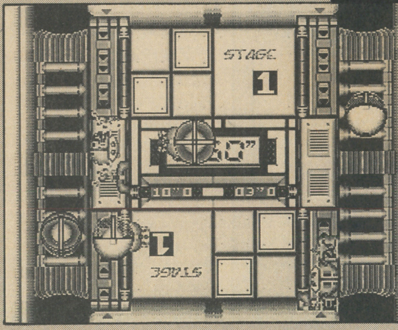
■ナムコ ■発売中
■¥6000(税抜き)

ボールジャックス

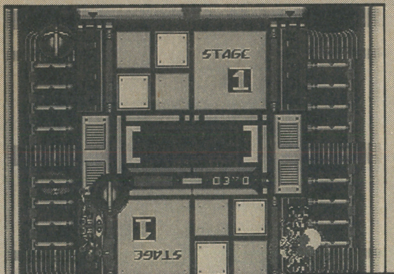
1画面固定型のオリジナル球技ゲーム。左右のコンベアー上にある4つのボールを奪い合い、すべてのボールを一定時間以上自分のコンベアーに乗せると勝ちとなる。きわめて斬新なシステムであるが、操作とルールはごく単純で、3回プレイすれば理解できるだろう。だがテクニックは豊富で、奪い取ったボールを操作して敵にダメージを与える方法は、やりこむほど深さを感じさせる。

成沢大輔

カメと本があまりに増えてしまったので引っ越した。部屋は広くなったが、家賃は下がるという現象が起こり、実はかなりうれしい。それもこれもバブルのおかげです。ほーかいしてくれてありがとう。これで心置きなくカメの数を増やすことができる。目指せ、都内の伊豆アンディランド！

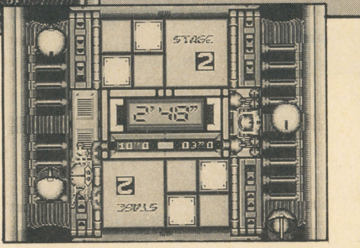


←ハンドを投げてボールをキャッチ。ただ取るだけでは反撃を食らうのだ



- ●容量：2M
- ●ジャンル：スポーツ
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：2P対戦可

←敵爆発！　修理中にボールを取って時間を稼ぐのだ
↓1人プレイの対戦相手は個性ある6種の敵だ。最初からけっこう手強い連中だぞ



新ルールの球技ということ

キーワードは〝ナムコ〟〝メガドライブ〟〝球技〟〝未来調〟。これだけ並べれば即座にあるゲームタイトルが浮かび上がってくるだろう。

メガドライブユーザーの皆さんならもうおわかりでしょう。そう、あの名作『レッスルボール』だ。

この『ボールジャックス』にもまったく同じキーワードが与えられているが、5つ目以降のキーワードに関しては異なる単語が用意されている。

『レッスルボール』は〝団体球技〟、『ボールジャックス』は〝個人球技〟なのだ。

まずここに感心させられる。イージーに『レッスルボール』のパート2を作るのではなく、同じキーワードを与えられながら、異なるゲーム性のシステムを新たに作り上げる「志」を評価したい。続編全盛の今日において、あえて『レッスルボール』の2を作るのではなく、まったく新しいシステムを組み上げた心意気を高く買うのだ。

もっとも、そうした志もゲーム自体の完成度が高いからこそ見えてくるのであるが。

それにしても何というシンプルさか。何という斬新さか。

『テトリス』をはじめて見たときもそのシンプルな画面と素晴らしくすぐれたゲーム性に感動したが、『ボールジャックス』にも近い種類の驚きがある。

4つのボールの奪い合い――言葉にすればそれだけですんでしまうのだが、プレイしてみるとたったそれだけのことだが、見事なまでシェイプアップされたシステムが組みこまれている。

ポイントは敵に一定以上のダメージを与えると、修理しなくてはならない点にある。これが「防御と攻撃」を同時に考えなくてはならないという、斬新なゲーム性を作り出しているのだ。

ちょっと考えてみればわかると思うが、あらゆる球技は攻撃と防御が完全に分離して独立の要素になっている。これは当たり前のこと。なぜならボール（またはシャトルコックなどボールに準じるもの）が1つしかないからだ。たった1つしかないボールが、同時に攻撃と防御の立場に立つことはありえない。ピンボールのマルチボール状態のように、複数のボールを1つのフィールドに展開したときと同じく、がらりとゲーム性を変えてしまうのだ。

さらにボールを取るためのハンドを放つタイミング、ボールを取ったまま敵にぶつけてダメージを与える攻撃、自分が取ったボールにわざとハンドをぶつけてボールを放し、敵にぶつけるといった各種のテクニックは、単純でありながら微妙な戦略性を生み出している。これが単に4つのボールの奪い合いに留まらない、新しい球技としての性格をはっきり打ち出している。見た目からはわからないゲームデザインの妙に驚かされるのである。それは2人対戦すればさらにはっきりと浮き彫りになるだろう。

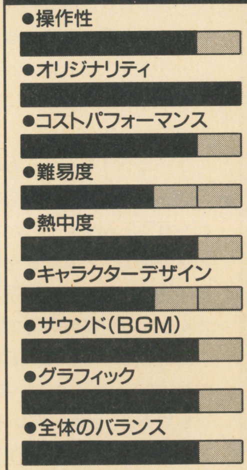
なぜこのゲームが長い間発売未定になっていたかについては推測するしかないが、それはこの場で語るべき内容ではないだろう。

ただ「見た目地味だから」や「日本市場では？？？」という理由で発売が延期されていたとするならば、それはいかにも悲しい現実である。確かにあの『レッスルボール』ほどインパクトは強くないし、ゲーム性もややマイナー調かもしれない。

それでもいいゲームにはかわりないだけに、早く発売してほしかった。

ナムコだからこそのゲーム、という思いが強いのだから……。

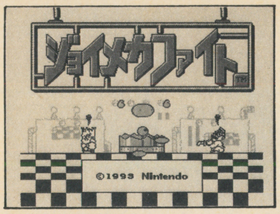
評価表



ブロードウェイで7.5の評価をつけたが、正直なところかなり悩まされた。8点を与えるにはちょっとつらいような気がするし、逆に7点では辛すぎる。それが「.5」という中途半端な数字になってしまった要因でもある。『レッスルボール』は10点をつけた唯一のソフトだが、さすがにあの域にまでは達していない。画面構成のうるささなど、アラが目立つ部分もあるのだ。それを差し引いてもいいゲームだと思うし、なによりこうした志のあるゲームがきちんと評価されなくてはいけないと思うのだ。

（投入時間／8時間）

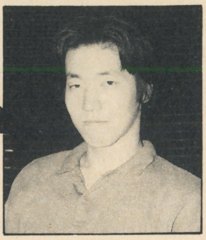
©1992 NAMCO LTD.



■任天堂■発売中
■¥4900(税込み)

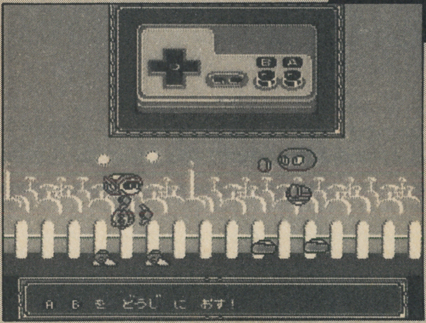
ジョイメカファイト

任天堂が急遽リリースした『ストII』タイプの格闘アクションゲーム。関節が省略されたロボットたちが、ファミコンとは思えないほどのスピーディーな戦いを繰り広げる。もちろんキックやパンチだけでなく必殺技も完備。お笑いロボット「スカポン」を操作し、7体の仲間を集めつつ、ワルナッチ博士率いるロボ軍団と戦う1Pモードあり。2P対戦もやたらと充実している。



野安ゆきお

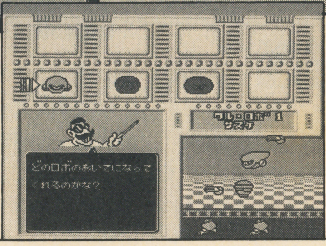
5年前から愛用していた東芝ルポ80Fに定年を言い渡し、今号からエプソンPC-386ノート+一太郎で原稿を書いている。機能の違いに慣れないためか、執筆スピードがかなり遅くなった。もとのスピードに戻るまでしばらく時間がかかりそうだ。というわけで根本さん、原稿が遅れて申し訳ありませんです。



←必殺技練習用マニュアルモードつき。取説はもういらない。スーパー親切

●容量:4M
●ジャンル:アクション
●ROM完成度:100%
●バックアップ:バッテリー
●プレイ方法:2P対戦可

←典型的な「ストII」タイプの格闘シーン。めちゃくちゃアツイ戦いが繰り広げられる。
↓1Pモード。ワルナッチ博士のロボット軍団を倒していけ



追走者はかくあるべし

『ストII』以降の格闘ゲームは、どれもこれも同じに見える。

……なんてことは、どんなに心のなかで思っていても、口に出してはいけないのだろう。

ゲームライターたるもの、それぞれのゲームの微妙な差異を感じとり、それを言葉で表現するのが本来の仕事。大量の格闘ゲームが世をにぎわせ、業界を活性化させている現状を考えれば、そんなセリフは森の奥の穴に向かって叫ぶべきものなのだ。王様の耳はロバの耳。誰にも聞こえないことが大切だ。

もちろん、わかっている。『ストII』という偉大すぎる先達が、格闘ゲームのフォーマットを確立してしまったことは。パンチ、キック、投げ、そして複雑な操作を必要とする必殺技を駆使して互いの体力を削り合う。この基本系を無視して格闘ゲームを作ったとしてもユーザーには受け入れられない。だから似てしまう。わかっているのだ。

だけど、だからといって、キャラのグラフイックや技や人数を変えただけのような、そこらにあふれている『ストII』フォロワーたちを見ても、自分のソフト・ライブラリーに加える気がおきないのも事実。好きだからこそ、ゲームに対してはどん欲でありたい。先達をはるかに越えていなければ、似たようなソフトは2本もいらないのだ。

というわけで、『ジョイメカファイト』だ。はっきり言って、中身は「ロボットによるストII」である。さしもの任天堂も、こと格闘ゲームを作るにあたっては、自社100%オリジナルの作品を生み出せなかった。しかし任天堂のスゴイところは、これがフォロワーであるにもかかわらず、購入意欲を沸き立たせられるという点であろう。つまり、先達には似ておらず、先達をはるかに越えている(部分が多い)作品に仕上がっているのである。

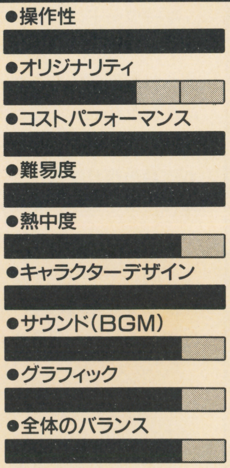
画面写真を見てほしい。これのどこが『ストII』だ。パーツしか描かれていないロボット。そこから派生する想像力の喚起。プレイ中の不思議なほどのリアリティ。しかもこれが格闘ゲームのフォーマットに乗り、抜群の動きを見せるのだ。これはファミコンだ。なのにこのスピード。間違いなく『ストII』より速い。多分ターボより速いだろう。ハード面での遜色は感じない。

1Pモードの敵も抜群だ。かなり強い。まだ最上級のひとつ下のレベルまでしかクリアしていないが、ここの最終ボスでベガの3倍くらい強い。しかし卑怯な強さではない。登場する35体の敵ロボット、全員がバラエティーある行動パターンを持っているのに、どれとしてパターンにハメて倒すことができない。いったいバランス調整に何ヵ月(何年?)かけているんだろう。家庭用ゲーム機ならではの難易度設定。そして奥深さ。任天堂の底力に脱帽だ。

こうなれば、対戦プレイの面白さは保証済みである。使用できるロボットは当初の8体と、それプラス膨大な数、とだけ書いておこう。深すぎる。私は現在、左手親指を使わずにキーボードを叩き、原稿を書いている。痛くて使えないのだ。腐るほどゲームをこなさなくてはならないゲームライターが、指を痛めるほどに対戦プレイに熱中してしまったという事実から、その深さと面白さを推測してほしい。

偉大な先達があった。しかし外見は絶対に真似ない。真似るのはエッセンスだけだ。ゲーム業界のオピニオン・リーダー任天堂は、正しいフォロワーのあり方を、身をもって示してくれた。「格闘ゲームはどれもこれも同じではない」そんな時代を呼び込むために。

評価表



難易度はハードレベルのクリアを基準に評価した。ここをクリアして、2P対戦で使用できるロボットが格段に増えてから、本当の意味での奥深さが見えるからである。もちろん初期の8体だけでもかなり面白い対戦は味わえる。また、表現方法の個性はキャラデザインに含み、ゲーム全体のオリジナリティには加えていない。それにしても5月のファミコンソフト発売が途切れたことを理由にする緊急発売だというのに、急遽こんなソフトを送り出せるところに任天堂の恐ろしさを感じる今日この頃である。(投入時間/10時間)

©1993 NINTENDO

ユーザーズアイ

USERS'EYES

読者レビュー

HOT GAME REVIEW【番外編】

世の中、なんだか〝ダッシュ〟だ〝ターボ〟だとにぎやかです
が、われわれは面白いゲームで遊べればそれでいいのだ！

SFC スターフォックス

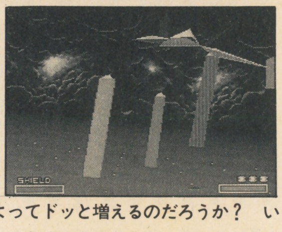
●任天堂●￥9800（税込み）●STG
文・和歌山県 古谷雅紀

日本人は真のポリゴンゲームを作る事が出来るか？

鳴り物入りで登場した『スターフォックス』。このゲームをプレイしてまず感じたのは、ポリゴンの描写が非常に速いという事だ。ＴＶＣＭやＰＲビデオでは今一つ動きがギクシャクしているように見えるのだが、実際にプレイしてみると体感速度(？)が上がるようだ。それでもやや「遅いかな」と感じる箇所はまだいくつかあるが、なんでも今後使用されるスーパーＦＸチップはさらに性能が上がっているとの事なので、それにプログラムテクニックの向上が加われればかなりの表現力アップが可能となるのではないだろうか。

さて、では肝心のゲームの評価だが……うーん、確かによく出来てはいるが、僕にはちょっと期待ハズれだった。というのも、ポリゴンを使った意味があまりないような気がしたからである。例えば、どうしてボスキャラはわざわざ自機と向かい合ってくれるんだろう？ 別に横とか真後ろから攻撃して来たっていいではないか。その代わりこっちも相手の横や後ろに回り込めるようにすればいい。空母への突入にしても、自分で周りを旋回して入り口を探すようにすればグッと臨場感が増しただろう。それが出来るのがポリゴンではないだろうか？演出や仕掛けだけではなく、ゲームデザインにもポリゴンを生かして欲しかった。そこが残念に思うのだ。

ところで、スーパーＦＸチップによって拡張されるＳＦＣの機能はポリゴン以外にもいくつかあるという事だが、やはり一番多用されるのはポリゴンだろう。では欧米に比べるとパソコン用のものを含めてもタイトル数がほとんどないに等しい日本のポリゴンゲームは、スーパーＦＸチップの登場によってドッと増えるのだろうか？ いや、おそらくそうはならないだろう。なぜかというと、ポリゴンゲームはディテールに凝る事が難しい分、ゲームデザインがまる見えになってしまうからだ。だからヒット作の二番煎じの氾濫にうんざりしている僕などはポリゴンゲームがもっと増えて欲しいと思うのだが、キャラデザインがどうの新しい魔法がこうのとゲームデザインの根本的な部分はそっちのけで、ディテールにばかり凝る日本のゲーム製作者達にポリゴンゲームが作れる訳がない。ここで「何をっ！」と思ったギョーカイの皆さん、ぜひ作って下さいね。お待ちしています。



➡ＦＸチップの能力にも限界はあるだろうし。古谷さんの気持ちは分かるけど

私の評価表

技術力	Ⓐ
グラフィック	Ⓐ
サウンド	Ⓐ
ゲームバランス	Ⓑ
新鮮さ	Ⓑ
価格	Ⓑ

総合点**82**

選評 ポリゴンによって、ゲーム空間での完璧な自由度を得たとする。果たしてそれで面白さが保証されるだろうか。ゲーム性、というものを考える必要もアリ。

SFC エルナード

●ゲームプラン21●￥9600（税抜き）●RPG
文・大阪府 temple（22歳）

乾いた大地を旅している、たった二人の僕たちは、きっと親友だったよね。

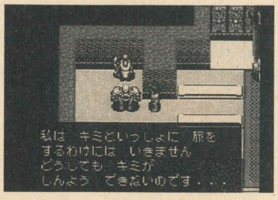
全体の印象は「乾いたRPGだなぁ」。無味乾燥というよりは、無機質と言った方がいいかも知れない。友情も裏切りも対立もある。だが、「あるだけ」なのだ。これでもかと迫って来るわけでもなく、こちらが避けようと思えば避けられる類いのものである。だけど私は、この何とも言えず乾いた、哀愁漂うエルナード世界の雰囲気が好きだったりする。

私が心ひかれたのは、行く先々で出会うイベントである。内容自体は、他のＲＰＧでもよく見かけるモンスター退治イベントなのだが、その裏側にあるものが他とは違っていた。そこには哀しさがある。安息の訪れを諸手をあげて喜べないモンスター(？)達の事情。そして、それは主人公達と一部の人間にしか知られず、消えて行くもの。後から実は…と、真実が人々に知られる事などないのである。

もうひとつはパートナーの存在。ある程度強くなり、一人でも大丈夫かも…と、奢りかけた時に生じる変化により、改めてパートナーの有り難みが骨身に染みたのであった。設定で決められたり強調されたりした相手ではないが、そんなことをしなくても私は心底このパートナーを信頼していたのであった（元々好きだったと言うのもあるが…）。

エンカウント率が高い、効果音が腰砕け、コマンド体系がうっとおしい等の細かい不満はあるものの、この世界雰囲気に浸り結構な旅を続けていた私だったが、最後の最後で裏切られた様な気分になった。私が大声でこのゲームを他人に薦めないのも、全てこの最後のせいなのである。大団円のハッピーエンドは望んでいない。そんなもの、このゲームには合わないし、雰囲気を壊すだけのものだろう。しかし…。それとも、この後の話は各プレイヤーで作れ、と言う事なのだろうか？

最後には大いに不満はあるが、独特の世界でもってプレイヤーをいざなって行くこのゲームは、その部分で評価されてもいいのでは。細かい人々の台詞にも味があり、味わう分にはいいと思うので。



➡相性が合わないと、仲間に誘ってもこんなつれない返事が……。サミシイ

お便りから—久々に新作ゲームをプレイしたので、ペンを取りたくなりました。哀愁を感じた数々のイベントも、これみよがしに来るのではなく、イベントクリア後に人々と話して感じとれる程度。（こういうさりげなさを）つまらないと思う人もいるでしょうし、私のように浸ってしまう人間もいるでしょう。

私の評価表

ストーリー	Ⓑ
さりげなさ度	Ⓐ
BGM	Ⓐ
哀愁度	Ⓐ
操作感触	Ⓑ
満足度	Ⓑ

総合点**80**

選評 さりげない、ドライな雰囲気に浸りたい人におすすめ、て感じだね。あ、エンディングに触れるのはなるべくやめよう。まだ見てない人への心配りを。

©NINTENDO ©1992 PRODUCE／ENIX

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。
採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 Hippon Super！編集部ユーザーズアイ係まで。

FREE TALK REMIX

サリーの頸動脈まであと1㎜

因リニューアルしても頸動脈は終わらず。いーのでしょうか。

❋クリティカルヒットォォ！　…・失礼。頸動脈と聞くとどうも…・。忍者の性か……。むうう。
（秋田県　筆ペン忍者が斬る！　17歳）

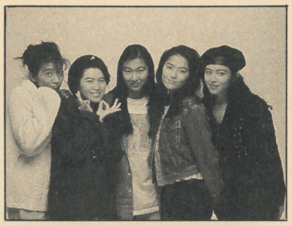
因コラ。ペンネーム長すぎ。コラ。

❋最近怖い夢をよく見る。この前、スライムが天ぷらを食ってる夢を見て以来、怖くて天ぷらが食べられません。アドバイス頼みます！
（北海道　20世紀少年読本）

因天ぷら……。ダイエットしてるのよ、実は。今後禁句。天ぷら。

❋「売ります買います」みたいなのって駄目ですか？
（東京都　ＪＩＬＬ）

因うーん、残念ながら同人誌も扱ってないのよねぇ。身売りならＯＫ!?　次号までオルボワールなワケ。



実は5人目のC.C.だったサリーつゆき

Reader's FREE TALK

ⓢだっしょ〜。あたくしだって、新人発掘で苦労してんのよォ。あたしゃスカウトマンか
島根県　乱吹からば　14歳

因はっぴー？　先月号でとうとう3ページになったと思いきや、もう2ページ。逆さに吊るすわよ、三橋さん。ⓢ

❋なんだかさぁ、生きてるのって楽しいよ。
（山梨県　生駒屋　17歳）

因悟りん坊だわ。ⓢ

❋みなさま！　私の所は、発売日より一日ぐらい早くＨｉＰＰＯＮが買えまっす！　もう発売日は無視されている。
（愛知県　ぱんぷきん　12歳）

因へーんだ、俺なんか発売日前に見飽きてるもんね（←それがどうした）ⓐ

❋ゲームバカの私ですが、ＨｉＰＰＯＮ編集部でバイトしたい（マジで）。サリーさん、どうすりゃいいっすか？　♪どぉなっちゃってんだよぉ♬　岡村靖幸サイコー！
（東京都　宮野勝裕　18歳）

因リレキショオクレ。オカムラヤスユキポイントタカシ。ⓢ

❋ゲームのパッケージにもいろいろあるが、最高にイカスのがファミコンの『ホッターマンの地底探検』。なんとパッケージにデカデカと「バップ、ファミコン進出第一弾」と書いてある。やるな、バップ!!　なおゲーム内容は……中古屋で350円で買えるので、自分の目で確かめてくれ。
（東京都　きらぴやか君　21歳）

因このテのパッケージレビュー引き続き募集。カラーコピーも送ってね♥ⓐ

❋妹「ねぇ、最近髪の毛にツヤがでてきたでしょ。」
私「うん。シャンプー換えた？　それともムース？」
妹「ううん、モンブチ食ってんの。」
サリーさんもいかがですか？　グルメなあなたのモンブチ。
（茨城県　ビリーの大樹）

因先月号といい、なんでこのあたくしにそんなモン薦めるのよ!!　ⓢ

❋この前、うちの学校に間寛平氏が来た関係で、卒業式の時に電報が届いた。「ご卒業、おめでとうございます。ちゃちゃマンボーちゃちゃマンボーあへあへ」と、書いてあったそうだ。しかし「ちゃちゃ〜」は読まなかった英語担当の梅ジイ。
（神奈川県　Miss　波平　14歳）

因時々、教育って矛盾を感じるわ。うふーん、あへあへ。ⓢ

❋このコーナーは初めてなんですが、いきなり変な事を聞いてしまいます。友人が言ってたんですけど、そういうホテルのベッドは"回転しつつ高く舞い上がる"というのは本当ですか？　酔わないのですか？

ⓢあたくしは最近は「書泉ブックマート」。そう。埼玉県の福地隆くん。それはきっとあたくしよ。声ぐらいかけてよね
愛知県　真

（北海道　さらしな淳　16歳）

因慣れたら酔わない。（徳永）

❋砂糖をいれると丈夫なしゃぼん玉ができるらしい。ということは、『バブルボブル』に出てくる、敵を含める丈夫なしゃぼん玉は、糖分が多く含まれていると思われる。もしかしたらバブルンは糖尿病だったりして。
（北海道　ＤＡＳＨ翔　19歳）

因健康診断が近い俺も不安。（三橋）

❋途中報告です。5月号でサリーさんにジオラマを作れと言われたので、作ってます。シロッコの方は9割ほどできましたが、ＭＳ（モビルスーツ）の方はまだ2割しか作れてません。完成した時には、僕の顔写真と完成したジオラマを送りたいと思います。
（広島県　爆尚）

因全国の読者諸君／　この言葉を忘れないように／　ちびりっと脅迫。ではまた来月号でちゃちゃマンボー。ⓢ

突然ですが、5月号葉月レイナちゃんのサイン入り『ベア・ナックルⅡ』カセットプレゼント当選者発表！　徳島県の矢部大くん！　おめでとう！

ウィズファンはアニメを見ない!?

因5月号の埼玉県・20分くんからのお題目。賛否両論でゴー。ⓢ

❋わたしはアニメも見ます。想像力云々と言うより、その人次第ではないでしょうか？
（岩手県　緒川むつき）

❋その通りっス。僕は3年越しのウィズフリークですが、本当にアニメはほとんど見ませんよ。
（北海道　ソニックPaNa）

❋20分君、おそらく彼は自分がウィズファンである事に酔っているのでしょう。我々ウィズフリークは、一部のDQ・FFファンにありがちな原理主義ではありません。ウィズに必要なのは、豊かな想像力。そして想像力は、色々な物事を見たり聞いたりして養われるものです。よって、アニメ─視覚的刺激─を否定する事は、ウィズを否定するも同然だと思います。でも宮崎アニメは嫌いなんだよね。俺も。
（東京都　45分　17歳）

❋僕もマンガは読みますが、アニメは見ません。でも小説の方が、想像力がかき立てられて好きです。
（神奈川県　虎殺しの槍がみつからない!）

DESK TOP

因リニューアルしまくりのこのコーナー。でも担当は相変わらずのあなたのサリーとアサノなワケ。梅雨はジメジメでイヤ。（サリー）

おたよりはすべてここ　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER！編集部「FREE TALK REMIX」の係まで。掲載者には特製テレカ！

LK MIX

今月のお題目 新入社員の歓迎の仕方

✡気候もよろしく、ポカポカふわふわと、我々ぐうたら社員は心のピダヒダまで伸びきっているのでございます。しかしながら、新入社員の皆様は、5月病や先輩のいびりにも立ち向かわねばなりますまい。

そこで今回は、わが社の暖かくも凄まじい

「新入社員歓迎のしきたり」

をご紹介したいと存じまする。

研修を終え、ドキドキしながら配属1日目を迎えた彼らは、その朝そこに自分達の机があることを確認し安心するとともに、熱い決意を胸に席につくのであります。しかし先輩社員の方々は何か変だ……。

(タカラ　森岡)

Maker's FREE TALK

因さー今月のトップは、お題目を提供してくれた、この人から〃

✡①先輩達は事前に打ち合わせをし、1つだけ変な事を平気な顔でやる。例えば全員裸足、インド人の様にビンディをつける等。新入社員は変だと思いながらも、なかなかその事を口に出せない。それを笑いを堪えながら観察し、意を決して質問した彼らに対しては真面目な顔で「何だ。聞いてないのか。人事に行って確認してこい／」等と何も知らない人事担当者へ素っ頓狂な質問をさせる。

②刑事ドラマの様なN.N.(ニックネーム)で呼び合うアットホームな職場を目指す。「ヤマさん、ゴリさん」等の大人しめのN.N.(ニックネーム)を用意しておき、先輩達は気軽に呼び合ってる状況を作る。配属した新入社員はそんな雰囲気に、緊張の糸を解いてくる。そこで彼らにもN.N.(ニックネーム)をという事になり、職場の長が命名するのは「ジョニー、ビリー」等、人前では絶対に呼ばれたくない恥ずかしい名前。さらに駅前など人通りの多い場所で大きな声で呼んであげると効果的。

③事前の打ち合わせにより課員全員の凄まじい経歴の設定を作り上げておく。例えば彼女はもと宝塚の出身で体を壊して退団してこの会社にいるだの、彼は社長のご子息で20歳そこそこで部長待遇されているだの、細かいエピソードまで作っておけば半年は騙せます。

(タカラ　森岡)

因え、えらく激しいのね……。

✡しこたまお酒を飲ませて前後不覚に酔わせた挙げ句、根掘り葉掘りあれやこれや聞き出して、先輩どもの酒の肴と化す。これがエス・エヌ・ケイデザイン課の新人社員歓迎会である。

(SNK　わたくし)

✡思う存分飲んで頂く。それが新入社員に対する先輩達からの精一杯の歓迎の仕方だと思いますよ。それにしても最近の若い人達は飲まない人達が多いですね。歓迎の意味を込めてお酌に行っても「飲めないんです。勘弁して下さい」等と言って飲みゃしネェー／他の事では大した事してあげられないから、これから頑張ってもらう為にも飲んで頂くしかないんですヨ。これがわが社の伝統(?)でもあるし……。

(東亜プラン　広報課　岩渕)

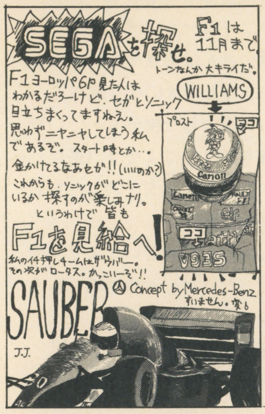
✡①みんなで優しく接し、安心させる。
②飲みに行く。コミュニケーション。
③飲めるか飲めないかを見る。飲める人は歓迎。飲めない人は鍛える。
④飲めても飲めなくても、連日連夜飲みに行く。
⑤夜遅くまで飲み歩く。
⑥2ヵ月もこれを続ければ、マスターUP前の徹夜も平気／
⑦こうやって知らず知らずの内に、ゲーム屋さんの体質になる。しかし私は平社員から酒飲みに昇格し、私の上司は大酒飲みに昇格しただけだった。

(レイ・フォース　山田哲也)

✡うちの営業が去年入社した時の話。彼の出社第1日目に与えられた仕事は『精霊戦士スプリガン』のスコアアタックモードで50万点以上出せというもの。過去に『ファミスタ'88』しかやった事がない彼は、悪戦苦闘の末、夕方になんとか終わった。その夜は中華料理屋で紹興酒をたらふく飲まされゲロゲロ。2日目、彼に与えられた仕事は『山村美紗　金盞花京絵皿殺人事件』を解く事でした。

(ナグザット　木村)

因酒が飲める飲めるぞっと。バイビー。



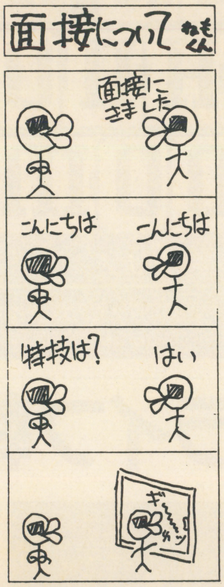
㋚「努力はしました。場チガイ。」なんて書いてあるけど、ええやんけ、これ。インディへ移ったマンセルもがんばれ

静岡県　渋沢ユキヲ

基本的に人材大募集！

●編集部ではただいま、おつかい君から編集者へのし上がってやるぞ君を募集しています。都内在住で通勤1時間以内、18歳以上の健康な男女求む／　委細面談。履歴書(写真付き)と自己PRを書いて、P52の下の住所「アルバイト募集」係まで。

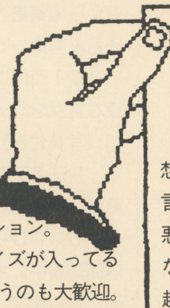
●イラストレーターとライターも随時募集中。キャリアに応じて優遇いたします。書類選考にパスした方は、編集部より面接の日時をお知らせいたします。尚、電話でのお問い合わせは御遠慮願います。



因大好評のV・VOWと新HIP ON/に続いてここもリニューアルだ／ ♬進め一進め一腐乱死体をかき分けて一進め一♪ ←やめろ(アサノ)

GAME MUSIC 概論

イシノ アサノの IN A TECHNO ROOM #1 テクノの部屋



イシノ 最近バンドの練習休みまくり。首になるか知れん。

アサノ 超兄貴ライブがビデオになるらしい。詳細は次号！

超兄貴ライブは大盛況だったぞ

イシノ▶今回は、やっぱ兄貴ライブ？
アサノ▶ですね。
イシノ▶どうです。前座を務めてみて。
アサノ▶あんなにたくさんの人の前でやったのは初めてですよ。ウチにとってもオイシかった。みんな好意的だし。
イシノ▶なんだかトラブルは多かったみたいだけど（笑）。
アサノ▶いやあ、モニターが悪くて。……まあ、それはいいや（苦笑）。
イシノ▶今時、プロでもあれだけの数の、しかもあれだけ好意的な観衆の前で演奏する機会はなかなかないよな。
アサノ▶アニキコールは沸き起こるし。
イシノ▶葉山さんは幸せそうだったな。
アサノ▶ちょっと幸せになり過ぎて…。
イシノ▶カン違いした部分も……いやいや、野暮を言うのはよそう（笑）。
アサノ▶ボディービルダーのコたちもうれしそうでしたよ。
イシノ▶なんか、兄貴というより坊やって感じだったけど、それが初々しくてまたよかった。
アサノ▶客層はどんな感じでした？
イシノ▶おたくっぽいのが少なかった。男女とも結構オシャレなコが多くて、そのくせゲーム大好き。理想的だね。
アサノ▶ゲーム・カルチャーも新次元に入ったかな……と。
イシノ▶あ、そういえば読者から編集テープが届いたとか？
アサノ▶そうなんです。常連のくしかおさん、ものすごいテープをありがとう。
イシノ▶すごいコレクション。
アサノ▶ゲーセンのノイズが入ってるのが泣かせます。こういうのも大歓迎。

Reader's Vox Battle
いきなり、苦情の手紙です

4月号のテクノの部屋を読んだ感想。「わけがわかりませーん」。よく言えば高尚な音楽談義なのだろうが、悪く言えばおたく以外の何ものでもない。ヒッポン読者の多くは音楽を趣味の中心にしているわけではないし、そういう人々に専門用語を連発したところでなんの意味もない。せめて語注を付けてもらいたい。
（東京都・桜花レットイットビー）

お返事 調子に乗り過ぎました。ごめんなさい。だけど、「高尚」はないぞ。ミニストリーはともかく、他はポピュラーな話。音楽に限らず、専門バカはイカンよ。みんな趣味を広げよう！（イシノ）

G.M.CHART ひき続き募集中！

さあ、ゲーム音楽人気投票の集計が始まったぞ。現時点で目立つのは、予想通りのＦＦ、メガテン関係に、お約束のゼビウスといったところ。数量的にはまだまだこれからなので、振るって応募してほしい。また、ヘンな趣味した人はチャートに関係なくても紹介するかも。だけど、そんなのばっか狙うなよ。

歴史的事件！ ビデオも登場か？ 超兄貴怒髪天ライブ報告レポート

3月19日午後6時。インクスティック鈴江ファクトリーは異様な熱気に包まれていた。今夜、兄貴が降臨する！

動員、実に400人余。これは同ライブハウス始まって以来の数値だ。オープニングテーマが鳴り響くと同時に、会場に沸き起こるアニキコール。「セクシー・ダイナマイツ」のかけ声に合わせてボディービルダーたちが登場すると、場内の興奮はピークに達した。

ライブ成功の決め手となったのは、実力者揃いのバックバンドでも、３人のボディービルダーでもない。他ならぬ主役・葉山氏の、積極的なパフォーマンスである。彼の挑発的なアジテーションに、また、誠実な語りに、兄貴の世界を生で体験しに来た観客は熱狂的に応えた。ゲーム史上例を見ない送り手と受け手との幸福な、しかも直接のコミュニケーションが成立した瞬間である。そして、家庭用ゲーム史上希有な、商売の枠を超えた表現の成立した瞬間でも……まあ、それは言い過ぎか。

ライブは盛り上がるだけ盛り上がり、３回のアンコールに応えてようやく終了した。会場のキャパぎりぎりまで観客を詰め込んだため、「もっと踊りたかった」「狭いから仕方ないけど、もっと盛り上がりたかった」等の声が多く、追加公演の可能性さえ感じさせた。

その追加公演の予定はないが、このライブはニッポン放送、宮崎放送で紹介され、葉山氏はオリジナルアルバムの制作決定！ そしてさらに、この公演のライブビデオまで制作中という！ 全国の兄貴フリークは刮目して待て！

←曲目『世界の兄貴達』からトビっ放しだった

←しつこいようだが『ゼネスト』が前座だった

イシノより私信

我がNOT FOR SALE出演ライブのお知らせ。6月19日18時、神楽坂エクスプロージョンにて。ゲームとは関係ないが"超男性"という曲もあるぞ。

New disc／今月の新譜

2500円（税込み）
5月21日発売
ポニーキャニオン
PCCB-00119
ナイトストライカー コンプリートアルバム
サイトロンレーベルが送る、ナイトストライカー・ミュージック完全版。作曲・演奏は、もちろんZUNTATA。

1500円（税込み）
5月21日発売
ポニーキャニオン
PCCB-00120
Ｖ・Ｖ／東亜プラン 〜G.S.M 1500シリーズ〜
「達人」シリーズ最新作のオリジナルサウンド＆S.Eを完全収録。解説、楽譜、カードなどの豪華特典付き。

1500円
5月21日発売
ビクター音楽産業
VICL-15019
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.9
この春発表されたばかりの最新作、『KNUCKLE HEADS』のオリジナル音を、約50分間にわたって収録。

2800円（税込み）
5月26日発売
ポリスター
PSCR-5009
ドラゴンクエストのうた 〜ルーラ〜
ドラクエ初の歌もの。曲目はベスト的構成で、この企画のために結成された女性デュオ、ルーラが歌う。

あて先…〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ㈱宝島社 HIPPON SUPER！編集部「テクノの部屋」係

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「ひのもと誕生」篇

by健部伸明

いつも見慣れたこの国だけど ぼくらはまだほんとうの姿を知らない

3年ぐらい（じつは、正確な年数を覚えていない）連載しているこの『神話世界の旅人たち』も、いよいよ新章に突入。今度は日本篇である。

ぼくなんかは、歴史の教科書で「日本というのは単一民族国家である」と教わってきた。しかし近年、そろそろそうじゃないということに気づく人の数も増えてきた。教科書は年々変っているそうだから、最近の教科書にはそう書いてないのかしらん？ 今度、小学校の講師をしている親父に聞いてみよう。

今年は〝国際先住民年〟だそうで、ちょうどよい。日本が単一民族国家なら、アイヌの立場がない。彼らは日本に住む、れっきとした一民族である。

教科書が正統なら、そうじゃない説は異端になろうか？ でもまあ、異端はおもしろい。正統はプロパガンダを体現するものとして造られるが、いわゆる異端の歴史学は民衆の心の中から自然と生まれてくる。正統は異端を弾圧し、鬼や妖怪におとしめた。

妖怪は、おそろしいが、かわいい。座敷童にしても、ぬらりひょんにしても、お茶目さんである。鬼は、悲しい。怨念が涙とならず、角となって出たものたち。

今や体制側の時代は終わりを告げた！

というわけで、日本編ではみんな鬼と友達になろう。妖怪と遊ぼう。そして、そんなところから、真実のかけらでも探しだしてみるかいね……と思っている。

『真・女神転生』の鈴木一也氏によれば、ぼくは鬼の血筋だそうで、どうやらそっちのほうと親和性があるらしい。会社でも、鬼のようだと言われている。

ともあれ日本である。住みなれたこの国だから、肩の力を抜いて、気軽に紹介できる。

諸外国は、何かと日本ブームだ。電化製品や車の輸出に始まって、ミカドやらニンジャやらゼンといった〝ミスティック・ジャパン〟に喜び、今じゃザ・マンガにジャパニメーション、そしてそして天下のニンテンドーである。

日本には神秘のベールでもかかっているのか、そこにはどうしても〝神秘の国〟というイメージがつきまとってしまう。日本という国は、何やら不思議な力でもって、諸外国が考えつかないような奇妙なアイテムを開発すると、思われているのだ。

歴史をひもとくと、これがおもしろくて、日本は古代から延々ずっと、おんなじようなイメージで見られているのだ。みなさんもよくご存じなのは〝黄金の国ジパング〟伝説だろう。単に佐渡や東北の金山から金が海外へ流出していただけの話なのだが、マルコポーロが、また聞きにした情報をもとに大ホラを吹いてくれたおかげで、日本の神秘株はうなぎのぼり。

このジパングが変化して、英語のジャパン、仏語のジャポン、独語のヤーパン、スペイン語のハポンになったわけだ。

では、ジパングという言葉はどこからきたのだろう（なにごとも、名前からつきつめてみるのがボクのくせだ）。マルコポーロは、中国は元のフビライの客分だったから、当事の中国語の発音をもとにしたと考えられる。

〝日〟という字は、元日、平日などの熟語からもわかるとおり〝ジツ〟とも読める。だから〝日本〟は〝ジッポン〟と読める。これがジパングの語源だ。

我が国に日本なる漢字を最初に当てはめたのは、やはり中国であった。「その国、日出ずる処に近きゆえ、日本と号す」というわけである。

中国には、古くから〝仙境思想〟があった。どこか遠いところに、術を用いる仙人や天人がいて、無限に近い寿命を楽しんでいるというのだ。陰陽思想の国であるからして、太陽の神話的地位は高い。したがって、毎日太陽を生みだす東の国は、神秘の里になって当然である。

日本を表す古語に〝扶桑〟があるが、これは世界樹であり、中国版イッグドラシルであった。ちなみに〝東〟という字は〝木〟と〝日〟を合成したものだが、この〝木〟こそが扶桑であった。日本にその木が生えていると思われていたのだ。

〝蓬莱〟という言葉も神仙郷をあらわし、日本か台湾のことを意味していた。どちらにせよ極東である。高麗も〝高く輝く〟という意味だし、朝鮮は〝朝があざやか〟、韓国も〝朝日の国〟であった。中国にとって、極東は人外魔境の魔法の国なのである。そして当時中国は、最先進国家であり、世界じゅうに知識を流しまくっていたのである。

歴史的には、『漢書』にある記述がいちばん古いだろうか？ 縄文時代末期の倭人が、海産物を献上しにきたというのだ。倭は〝ウィ〟と読む。酔っぱらったか、フランス人になった気持ちで発音すると、よい。

倭は、我が国の自称であった。それに〝大〟がつき、〝大倭〟となったり〝大和〟となったりする。

この〝倭〟が、中国風の名称であるところの〝日本〟を名乗るようになったのは、かの有名な聖徳太子のころ。『旧唐書』には、〝日本〟の方が、〝倭〟よりも名前としてカッコいいため、改名したのだ……という説が載っている。いやはや、ワレワレのご先祖様もミーハーだったのである。

というわけで、そろそろ時間が来てしまった。考古学と文献学、民俗学と探求心を共にして、健部は新たな世界を旅します。イラストの田中さん、今後とも淫微で妖艶・モダンでコケティッシュなヤツをヨロシク。編集の徳永さん、舵取りお願い。

みなさんもいっしょに、幻想世界へ行きましょう。それでは、次回からの本編をお楽しみに！

イラスト／田中 光

●連載第15回

ドント・ウォーリー内田の 海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ
THE GAME MAGAZINE
FROM OVER SEAS

アメリカ生まれの新マルチメディアハード・3DO。海外の雑誌でもその3DOの噂はかまびすしい。確かに夢の新ハード、でも売り出される予想価格は 700ドル。円に直すと8万円。1ドル50円になれば3万5千円なんだけどねぇ、ハ・ハ・ハ。

確かに、『トルネコの大冒険』のゲーム内容や『聖剣伝説』の発売日がいつになるかというのも、僕たちゲームファンにとってはとても気になるところ。でも、たまには〝ゲームってなぜこんなに面白いんだろう?〟とか〝どうして一部のオトナたちはゲームを目の敵にするんだろう?〟とか、そんな素朴な疑問を持ったりもするでしょ?

灯台元暗し。そんな疑問に果敢に切り込んでいくのは、意外にもゲーム専門誌じゃなかったりするのだ。

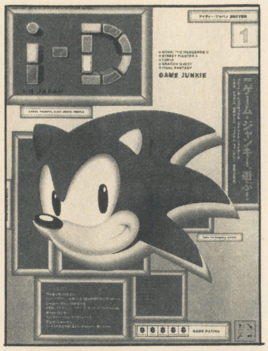
←イギリスのユースカルチャー誌『i-D』。そのスジではもはや老舗の雑誌。1・95ポンドは約360円

←表紙だけ見ると、ゲームにどれだけページを割いているのかと思うけど、実際はたった4ページ。具体的なゲームの紹介なんてのも一切ナシ。でもコメ粒みたいな文字でぎっしりマジメな4ページ

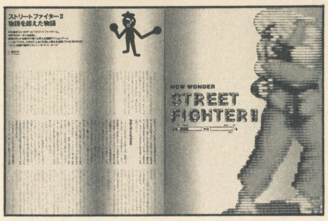
Amaya Lopez **Most computer games are incredibly sexist.** Female characters

→〝ゲームは信じられないほど性的なものばかり〟(上)。女の子が常にお姫様で、助けられてばかりいる、というアクションゲームの現状にハラを立てているフェミニスト女史の発言。欧米らしいですな(笑)。でも最近はそうでもないよね? 格闘ゲームの春さんとか舞さんとか。下は本文後半の「オトナはいつだって〜」という発言の原文。カンドー。みんなどう思う?

Claire Bowen ***Youth culture has always come under fire from an adult culture who express their ignorance and fear in the form of opposition.***



→実は同時期に日本の『i-D JAPAN』でもゲームの特集が組まれていた。本家の『i-D』にのれん分けしてもらった、つまり日本版ね



↑内容は全然違うけど、こちらも結構面白かった。でもなんとこの号を最後に休刊に。黙とう

ひょんな所で見かけたゲームの逆襲

基幹産業の不況を尻目に絶好調を続けるゲーム業界。でもそれは日本に限ったことじゃない。アメリカやECでも、他の製品はさておき、飛ぶように売れているのがセガや任天堂の製品なんだ。

となるともちろん、いやが応にも注目を集める。ゲーム専門誌だけじゃなく、フツーの週刊誌、月刊誌にもゲームの記事が載るのは珍しいことじゃなくなったのだ。

パソコンゲームの層が厚かったため、家庭用ゲームの普及が日本やアメリカに比べると若干遅れているのがヨーロッパ。だが、ワンテンポズレているだけに、状況はなかなかアツ(熱)い。安価な家庭用ゲーム機のおかげで子供たちがゲームに目覚めてしまい、そのハマリの度合いが社会問題化している(チト大袈裟か)。

耳に新しい〝てんかん〟騒動もその発震源はイギリス。イギリスではソフトの新作展示会で暴動騒ぎが起きたっていうくらいなのだ。当然そんな状況になればこそ、ゲーム専門誌以外の雑誌でも、ゲーム関係の記事が頻繁に取り上げられるようになるわけである。

で、『i-D』に載っていた「ゲームカルチャーは一体何を意味する?」なるサブタイトルの特集。これは、ゲーム雑誌の編集者やテレビのゲーム番組の構成者、ソフトハウスの制作者、セガの社員(!)などを集めてパネルディスカッションを行ったもの。

表紙にはデカデカとソニック様が祭り上げられているので、てっきり「今、テレビゲームが面白い!」てなノリのカルい紹介記事が出ているのかと思いきや、その特集はなんとも生真面目なトーンの座談会記事なのであった。

〝ゲームは本当に有害な習慣性を持っているのか?〟〝ちまたで言われている、ゲームが暴力的な行動を誘発する、というのは事実なのか?〟などの、つまりは洋の東西を問わず、ゲームが批判されるときのお決まりの視点を、ゲーム業界の人間たちの目から検証しているのである。

「ありきたりのボードゲームのような、誰もが一度遊べば投げ出してしまうようなものを作りたいわけじゃないんだ。本当に面白いものを求めれば、ハマってしまうのもしょうがないよね。でもそれは、どんな趣味にでも言えること。釣りやサッカーだって同じだよ。24時間ゲームに張り付こうとする子供の、手綱を締めるのが親の役割だ」

「ゲームの暴力性というのは、実社会のそれを反映しているだけではないのか。いまだに戦争さえなくならないのに、ゲームだけを捕まえてコキおろすのは乱暴だと思う」

とまぁ、これは彼らの話のごく一部だけど、全体的なトーンは〝ゲームは不当に抑圧されている。決して有害なものなんかじゃない〟という趣旨で貫かれている。

やはりアチラでもゲームはとかく悪者にされることが多いわけで、それに対するゲームユーザー代表からの反撃、というわけである。読んでてチョッピリ、うれしくなった。

考えてみれば、日本だって状況は似たり寄ったり。『ドラクエ』で恐喝、『ストII』で乱闘、てんかん問題が起これば袋叩き。機械ばかり相手にしてるからフツーの人づきあいができなくなる、なんてことを偉そうに語るおじさんもいまだに多い。

「オトナはいつだって、自分たちが理解できない若者の文化を認めたがらない。だからゲームを攻撃するのさ」という『i-D』の中の発言。これもそのまま日本にもあてはまるのかな?

でも、こういう硬派(?)な記事って、これも洋の東西を問わず、なぜかゲーム専門誌では見られない。みんな『ストIIターボ』の攻略で忙しいみたいだ。

◉PCーエンジンの電源を3日入れっぱなしの城主がお贈りするSLGコーナー ……第18回

風雲!SLG城

今月のＳＬＧ城は１ページ。俗に言う領土縮小というやつだな。だが城主は負けてはいない。耐えがたきを耐え、忍びがたきを忍び、やがてやってくるであろう躍進の日々にそなえて、日々トレーニングを続ける城主である。領民よ、心配する前に葉書を出すのだ！

ＳＬＧ城主／猪野清秀

一風変わった三国志SLGはいかがかな?『英雄三国志』(アイレム)をチェック!

中国が魏・呉・蜀の三国に分裂し、数々の勇将が戦った三国時代。その時代をテーマにしたＳＬＧといえば、一番有名なのが光栄の『三國志』シリーズ。現在『Ⅲ』まで発売され、パソコン版では早くも次回作の発表が噂されている同シリーズは、もはや三国時代のＳＬＧの代名詞になっている。

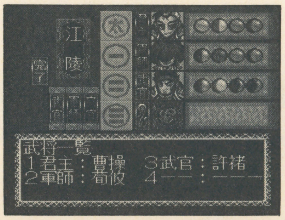
だが、三国志ＳＬＧは光栄の作品がすべてではない。以前に外交の違いという観点から比較対照した時に例に出した２作品をはじめとして、さまざまな作品がこの世に生を受けている。城主が最近注目してるのは、近ごろ発売されたＰＣ－エンジン用の『英雄三国志』（アイレム）である。

この『英雄三国志』の特徴は、囲みの部分で説明している３点にまとめることができる。最近はおしなべてルールが複雑になりやすいＳＬＧだが、『英雄三国志』の簡単さには太鼓判を押せるほどだ。説明書を10分も読めば、プレイは十分に可能なのである。

簡単だからといって、中身が浅くてつまらないわけではない。三国志のＳＬＧのツボ（武将・一騎うち・領土経営など）はしっかりと抑えてある。初心者から上級者まで、すべての三国志ファンにすすめられる一作に仕上がっているといえよう。

◉三国志ファンも満足の武将たち

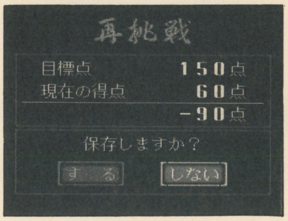
武将たちはいずれも顔のグラフィック付きでゲームに登場する。しかも史実のような横のつながりを持っているので、例えば徐庶が孔明を紹介したように、配下の武将が友人を紹介してくれることもある。この時代の雰囲気を感じさせてくれるのだ。



↑アニメ調のではあるが、すべての武将に顔データがある

◉統一してもクリアできない!?

地域を征服していくタイプのＳＬＧだと、統一すればクリアできるのが普通だが、『英雄三国志』では統一はクリアの条件ではない。どれだけよい内政や統治を行ったかによって算出されるポイントが、規定数以上でないとクリアできないのである。

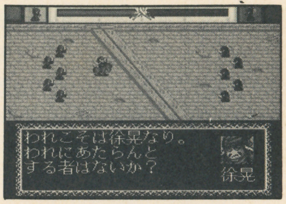


↑目標点以上の得点を取らないとクリアできないのだ

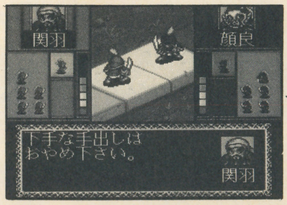
◉戦闘はとっても簡単!

戦闘は武将同士の一騎討ちから始まる。一騎打ちで勝てば士気が上がり、次の部隊戦闘が有利に展開する。

次に行われる部隊戦闘は、九つの作戦の中から一つを選び、相手と比べて戦闘結果を出すシステムになっている。各作戦はじゃんけんのように、他の作戦に対しての強弱が設定されている。自分が「火計防御」、相手が「火計」を選べば、相手にダメージを与えられるという具合いだ。これで1ターンが終わり、どちらかが退去するまで戦闘は続けられるのだ。



↑武将同士の一騎打ち。強い武将はここでも頼りになる



↑戦闘はカードゲームに近い。武将の意見を聞き入れる?

SLGフリートーク

■最近の歴史ＳＬＧには武将がたくさん出てきますが、全員死んでしまったらどうなるのかな？と思い、『三國志』と『信長の野望』シリーズの最新作で０人プレイをして試したところ、当然武将全員が寿命で死んでしまい、すべての国（城）が空白地になりました。そして画面には「平和になりました」の文字。最後の方なんか、聞いた事もない人が出てきて、「だれ？」の連発です。……つまんないですね。

（愛知県・きみはる）

●三国志時代も戦国時代も終盤に入ると、逸材が少なくなるのは確かな話。分からない武将は自分で調べてみよう。

■『ＦＥ２』、マルスやアルムの子孫だけは絶対イヤ！　マルス本人とその仲間たちが好きなの。で『外伝』はストーリー性が強すぎて自由度が低い気がしたから、村人を増やしてキャラも増やして、主人公は一人で十分。復活の泉もいらん（後略）。

（新潟県・海王スナ）

●相変わらず人気爆走中の村人である。

↑東京都・えぬむらけーこ　『FE』のマーク。まだ姿すら見せぬ続編に、期待は高まるばかりである。公式発表はまだか？

城主様のありがたいお言葉である!

今回お休みしたマイナー武将列伝には結構リクエストが来ている。みんな通な好みを持っているんだね、ホント。

さて、ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集している。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」

移植して欲しいパソコンゲームを葉書に書いて送るのだ。システムが変更したのを忘れずに。ベスト３を順位別にして理由も添えて出してね。すでに移植されているゲームのベスト３ではないことに注意してほしい。

(2)「私だけが知っている」

裏技、テクニック、逸話など。

(3)「ＳＬＧフリートーク」

ＳＬＧに関連のあるフリートークなら何でもＯＫ。イラストもグッド。

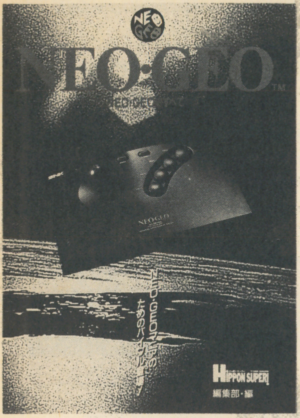
(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」

城主をこき使おう。

(5)「攻略・解説リクエスト」

宛先はこちら。葉書で編集部が壊れるくらいの量の投稿を待ってるぞ。

↑宮崎県・子猫丸



これがNEO・GEOシステムだ！

NEO・GEOのすべて

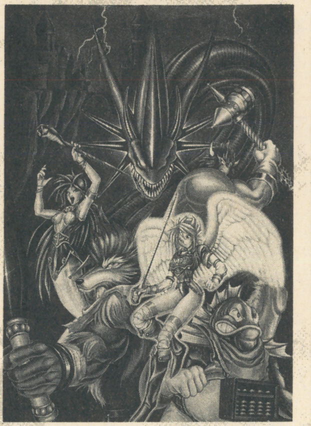
6月11日発売予定／HIPPON SUPER！編集部・編／予価1600円

ゲーム・マニアあこがれのハードNEO・GEOの既発売ソフトと要注目の新作を徹底紹介／餓狼伝説２／龍虎の拳／ファイヤースープレックス／クロスソード／キング・オブ・ザ・モンスターズ２／NAM1975…etc. NEO・GEOの魅力と可能性を探る、ファン必携の超強力ガイド・ブック！　サード・パーティーへの取材、SNKソフト開発者へのインタビューなど、これさえ読めばNEO・GEOマニア!!

スーパーファミコン版

ブレスオブファイアのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編／定価780円



伝説の女神をめぐる黒竜族の侵略。いま、8人の勇者ここに集う！　カプコン初の本格派RPG「ブレスオブファイア」は、ユニークなキャラクターたちを始めとする豊かなデータ量が魅力のひとつ。決して難しいゲームではないけれど、快適にゲームを進めるためには知らねばならないこともあるのだ！　完璧マップと完全データですべてを網羅。8人の仲間とともに繰りひろげられる壮絶な戦いが、沈黙を破り今、あなたの目の前に拡がる!!

ファミコン版

星のカービィ　夢の泉の物語 のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編／定価800円

子どもから大人まで楽しく遊べる人気のソフト「星のカービィ」。プププランドを救うために、オールカラーマップで攻略のポイントを徹底紹介！　もちろん基本テクニックやコピーした攻撃手段の特徴や短所なども完全網羅！　さあ、いよいよ大冒険の始まりだ。デデデ大王をやっつけに行こうよ!!

スーパーファミコン版

メタルマックス２ サバイバルマニュアル

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

メカニックRPGのすべてがわかる徹底解説本！　ゲームの世界を広げるコラムや作者インタビューも掲載。即、実践に役立つ兵法の書！

スーパーファミコン版

スーパーマリオカートのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

友だちに勝つための全コース、全テクニック徹底ガイド！　キャラクター別の各コースの攻略法を解説し、使える必勝テクニックも大公開！

宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

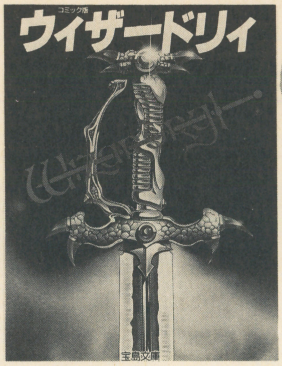
あのコミック版ウィザードリィが文庫本になって帰ってきた!!

Wizardry®

宝島文庫

コミック版ウィザードリィ全3巻

石垣　環・著／定価各400円

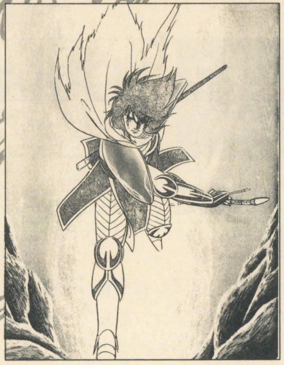


邂逅編
発売中

戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へと旅立つ。今、ワードナとの戦いが始まる。華麗なる冒険の幕開け。

死闘編
発売中

トレボー城塞へとやってきたリョウは、熟練の侍サコンに率いられ、技に磨きをかけ、再び迷宮へ挑む。コミック版第2弾!



黎明編
6月10日発売予定

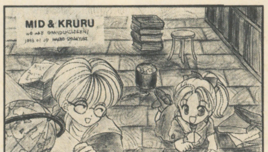
ついに解き明かされる謎と真実。狂王トレボーと魔導師ワードナの正体! ここにウィザードリィ三部作が完結する!!

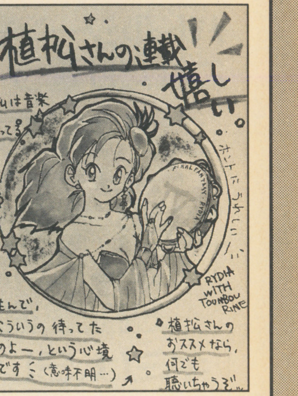
FFファンブック第2弾ついに完成!

ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ)2

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

超人気ゲーム「ファイナルファンタジー」のファンが大集合! 本誌連載のコーナーに加え、パワーアップした特別企画も盛りだくさん! 大好評人気シリーズの第2弾堂々完成。





真・女神転生ファンブック～CLUB邪教の館

6月20日発売予定
HIPPON SUPER!編集部・編／予価780円

全国のファンから寄せられた熱狂的投稿を集大成! さらに名物バーテンダーが、そっと教える誰も知らなかった「真・女神転生」の隠された秘密を公開!!

宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

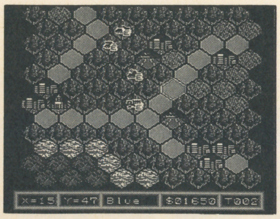
Tシャツを着ている人がチラホラと見られる季節になってきました。衣がえもすんで気分一新したら、どこかに遊びにいくのも気持いいものです。ついでにゲームボーイを持っていけば、違った雰囲気でゲームが楽しめますよ。さて、ジャンル別ゲーム紹介。第４回目はＳＬＧの登場です。

データバンクトピックス　リアルさを追求していくシミュレーションゲーム

ゲームがリアルになるにつれ、次々に現われるシステムを紹介

ヘックス画面で部隊を移動

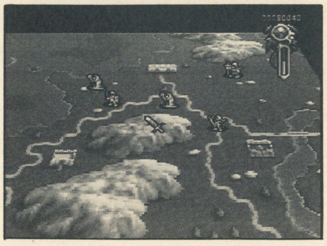
大軍団を指揮して戦いに望む指令官の気分を体験できる。SLG ファンなら誰もがこの感じを楽しんでいるのではないでしょうか。もともとシミュレーションは、実際の戦争で発達してきたものといわれています。敵味方の戦力や地形、その他の状況をボード上に再現して、模擬戦闘をしたのが始まりです。戦争が終ってもシミュレーションは残り、ゲームという形に変わって広がっていきました。その間にシステムなども洗練されて、今のシミュレーションの基礎となったのです。シミュレーションではおなじみの六角形のコマ、ヘックスもこのときできました。ゲームの部隊をできるだけ現実の部隊の動きに合わせようとした結果、全方位に動けるヘックスが採用されたのです。



↑ヘックスを使えば、6方向に移動することができます

リアルタイムで敵味方が動く

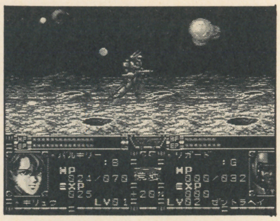
部隊の移動の次に上げられるのは、戦闘中の時間の考え方です。多くのシミュレーションゲームでは、ターンを使った表現をしています。これは敵と味方の移動や攻撃する順番が決められているもので、多くの部隊を使った戦いでは作戦が立てやすいなどの利点が上げられます。しかし、現実の戦いでは敵味方が攻撃の順番を待っていることはありません。それに部隊が増えたときの繁雑な計算はコンピュータがやってくれます。これを踏まえて登場したのがリアルタイムで戦闘が起こるものです。敵味方が入り乱れての戦いは、戦いの緊張感を体験できます。



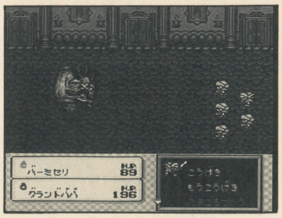
↑部隊の移動先を指定すれば、自動的に目的地を目指して進みます。敵部隊も常に移動しているので、素速い判断と行動が必要となります

バトルシーンもこれだけ違う

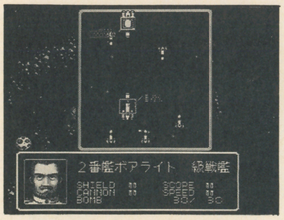
シミュレーションで一番のメインといえば、敵とのバトルシーンです。戦いも、ゲームのシステムの違いによって色々なものが登場しています。オーソドックスなものでは、ターン制で敵味方が交互に攻撃するもの。敵味方がコマンドを決定したら、両者が同時に攻撃を始めるものなどがあります。またバトルシーンにアクション性を取り入れたゲームも登場しました。ＲＰＧの考え方を導入して、戦いに勝つと経験値がもらえて部隊がレベルアップするものもあります。こうしてシミュレーションはどんどん変わっています。そしてどんどんリアルになっています。次はどんなものが登場するでしょうか。



↑流れるようなアニメーションでバトルシーンを再現します



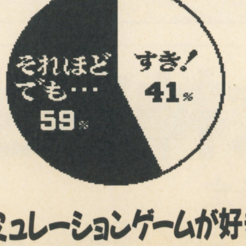
←アクション性の強いSLG。ボタン連打が勝敗を分けます



←味方と敵が一度に表示されていて、戦闘結果が分かりやすい

キミは、SLGが好き？嫌い？

シミュレーションゲームほど好き嫌いがハッキリと別れるジャンルはありません。それはシミュレーションゲームがマニアックなものというイメージがあるからかもしれません。右の円グラフはシミュレーションゲームの好き嫌いのアンケート結果です。これで分かるように約半分の人達がシミュレーションゲームをとっつきにくいものだと思っています。単純に戦いの爽快さを体感できるアクションやシューティングに比べると、シミュレーションは手間のかかるゲームと思われているようです。しかし、自分で作戦をたてて、その作戦通りに戦いが進んで、ついに勝ったときの充実感はシミュレーションゲーム独特の魅力です。最近は初めてでもプレーしやすいものがでています。この機会に、一度遊んでみませんか？



シミュレーションゲームが好き？

好きな理由

- 実際の戦いを指揮している感じがいい
- 一度クリアーしても、何回も遊べる
- 自分なりの作戦が立てられる

キライな理由

- ルールが多くて、面倒くさい
- 一度のプレーに時間がかかりすぎる
- ゲームがサクサク進めない

●中古価格相場の"前比"とは、6月号で調査した時点（'93年4月上旬）での相場価格との差との差を示しています。上昇したものは"△"、下降したものは"▼"です。前回データのないソフトは"—"になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アルバートオデッセイ	9600	6200	0	3600	0	RPG
イーハトーヴォ物語	9700	5800	0	3200	0	AVG
インターナショナル・テニスツアー	8900	5800	0	3400	0	SPG
ウィザードリィV	9800	4500	0	3000	0	RPG
ウルトラセブン	8800	5700	0	3200	0	ACG
エキゾーストヒート2 F1ドライバーへの軌跡	9800	6800	▼400	3500	▼400	SLG
SDガンダム外伝2 円卓の騎士	9500	4500	0	3700	0	RPG
EDO NO 牙	8900	6500	▼300	2800	▼300	ACG
NBAプロバスケットボール	9800	5500	0	3800	0	SPG
F1 GRAND PRIX PartII	9800	5700	0	3800	0	SLG
エルナード	9600	8000	—	3500	—	RPG
織田信長 覇王の軍団	9500	5600	0	3900	0	SLG
カリフォルニアゲームズII	8800	5700	0	3100	0	ETC
餓狼伝説	9800	6200	0	3800	0	ACG
キャプテン翼4 〜プロのライバルたち〜	9700	8200	—	3500	—	SLG
グレートバトル3	8700	6200	▼500	2900	▼500	ACG
ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王	8800	5000	▼200	3200	▼200	ACT
鋼鉄の騎士	9800	5600	0	3700	0	SLG
コズモギャング・ザ・パズル	7900	4700	0	3100	0	PZG
3×3EYES	9500	5300	▼300	2000	▼300	RPG
シムアント	12800	8300	▼400	4100	▼400	SLG
ジャングルウォーズ2〜古代魔法アティモズの謎〜	9500	7000	▼500	3000	▼500	RPG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	7800	4600	0	2900	0	ACG
ジョジョの奇妙な冒険	9500	6800	▼300	3100	▼300	RPG
初代熱血硬派くにおくん	8900	3800	▼300	2700	▼300	ACG
真・女神転生	9800	4900	0	3700	0	RPG
スーパースターウォーズ	8800	4500	▼200	2900	▼200	ACG
スーパーダンクスター	7900	6400	—	2900	—	SPG
SUPER TETRIS 2＋Bombliss	8500	5400	0	3300	0	PZG
スーパーニチブツマージャン	8800	4200	0	3300	0	ETC
スーパーバトルタンク	7800	6700	—	2700	—	SLG
スーパービックリマン	7800	4300	0	2800	0	ACG
スーパーファミスタ2	7900	6000	▼400	2700	▼400	SPG
スーパーボンバーマン	7800	6700	—	3300	—	ACG

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
スーパーマリオカート	8900	5900	▼300	2800	▼300	SPG
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	3800	0	SLG
スーパーワギャンランド2	8300	6300	▼300	3000	▼300	ACG
スターフォックス	9800	7800	▼200	4100	▼200	STG
ストリートファイターII	9800	6500	▼200	3700	▼200	ACG
大閤立志伝	11800	8800	—	4500	—	SLG
ダンジョン・マスター	9800	3500	▼400	1200	▼500	RPG
超魔界大戦どらぼっちゃん	8800	6400	▼300	2900	▼300	RPG
デビルズコース	9800	7300	▼400	3200	▼400	SPG
デュアルオーブ 〜聖霊珠伝説〜	9700	8200	—	3300	—	RPG
伝説のオウガバトル	9600	7800	▼300	3500	▼300	SLG
ドラえもん〜のび太と妖精の国〜	8000	4800	0	3000	0	ACG
ドラゴンクエストV	9600	6000	▼400	2700	▼400	RPG
ドラゴンズアース	9800	6100	▼200	3200	▼200	ACG
ドラゴンボールZ 超武闘伝	9800	7800	▼200	4000	▼200	ACG
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	8800	6400	▼300	2900	▼300	SLG
2020年スーパーベースボール	8900	6300	▼500	2800	▼500	SPG
ノイ・ギーア〜風と海の鼓動〜	9800	6800	▼300	3300	▼300	RPG
バイオメタル	8980	6500	▼400	2900	▼400	STG
バットマンリターンズ	8800	4500	0	3300	0	ACG
バトルサッカー	9500	4100	0	3400	0	ETC
バトルテック	9800	4700	0	3100	0	RPG
パワーモンガー〜魔将の謀略〜	12800	8400	0	4800	0	SLG
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…！	9500	6200	▼200	4100	▼200	SLG
ファイナルファンタジーV	9800	6600	▼300	5500	▼300	RPG
ブレス・オブ・ファイア 〜竜の戦士〜	9800	8100	—	3600	—	RPG
プロフットボール'93	9000	4700	0	3000	0	SPG
弁慶外伝 〜砂の章〜	9600	5300	0	4000	0	RPG
Pop'nツインビー	8900	6400	▼300	3000	▼300	ACG
METAL MAX 2	9500	6700	▼400	3100	▼400	RPG
モノポリー	9700	6100	0	3600	0	ETC
ヨーロッパ戦線	12800	8000	▼300	5400	▼300	SLG
らんま1/2〜爆烈乱闘編〜	9600	5800	0	4400	0	ACG
リーディングカンパニー	12800	7800	0	4800	0	SLG
レナス —古代機械の記憶—	9600	5800	▼400	2200	▼400	RPG

新作ソフトチェック

スーパーモノロイド発進！龍型巨大ロボットが活躍する
龍騎兵団ダンザルブ(SFC)

龍型巨大ロボット(スーパーモノロイド)を操って冒険を繰り広げるRPGです。主人公マーシュは、オーバル軍兵士訓練所で、一人前の兵士を目指している訓練生。ところがある日、敵対するダマイア軍の攻撃により、父と兄が戦死、母と妹もさらわれてしまいます。マーシュはオーバル最強の戦闘部隊〝ダンザルブ〟に配属、母と妹を救出するためにダマイア軍と戦うことになります。ゲームはオーソドックスなRPG。ただしショップはなく、アイテムは自分たちで開発することで手に入ります。どんなものが作れるか試すのも楽しみのひとつです。

定価¥9,500

異星人から地球の平和を守るエースパイロットを目指せ！
ウイングコマンダー(SFC)

パソコンから移植されたフライトシミュレートSTGです。地球暦2629年、ヴェガ星域にまで進出した地球連合は、そこで異星人キルラー帝国と接触。コンタクトを試みた探査艇は破壊されてしまいます。これが元で地球連合とキルラー帝国は戦争状態に突入することになります。それから25年後、地球連合は戦いを終らせるべく空母タイガースクローを派遣することを決定しました。プレーヤーは空母に搭載されている4種類の戦闘機を操って、キルラー帝国軍と戦います。戦闘機はそれぞれ加速性能や武装が違うので状況に合わせた使い分けが大切です。

定価¥9,800

強力な魔力を秘めたヨロイを使い分けるのがコツだぞ！
ウインズ・オブ・サンダー(SCD)

ファンタジー世界を舞台に繰り広げられるド派手なSTGの登場です。横スクロールのステージが基本で、襲いかかる敵を破壊していきます。登場するキャラクターは剣を構えた人型モンスターや幻想的な怪物など。ステージも地下洞窟や氷の大陸といった変化にとんでいて、ゲームの世界観を盛り上げています。主人公の基本装備は通常弾と接近戦用の剣、それに精霊を召喚することもできます。ゲームスタート時に火、水、土、風の鎧を選び、その鎧によって攻撃技が変わってくるのが特徴です。最近元気のなかったSTGの中の期待の新作といえますね。

定価¥6,800

人気コミック『らんま1/2』をメガドライブで完全再現！
らんま1/2 白蘭愛歌(MD)

高橋留美子原作のコミカルアクションコミック『らんま1/2』がMDに登場、しかも今回は完全オリジナルストーリーのデジタルコミックです。シネスコサイズの画面におなじみのキャラクター達が動き回ります。もちろん声のほうもアニメと同じ声優さんを起用しているので、ファンも納得の仕上りです。3章で構成されているストーリーは見応えたっぷり、呪泉境の呪いが解けると聞いて、さっそく出かける乱馬ですが、その先に、はちゃめちゃな出来事が待ち構えています。乱馬たちはどんな活躍をするのか。それは是非とも自分の目で確かめて下さい。

定価¥8,300

●これら価格相場は、目安として4月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●ファミリーコンピューター●

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
悪魔城ドラキュラ	3900	2600	▼100	1200	▼100	ACG
いただきストリート　私のお店によってって	6800	4400	0	1900	0	ETC
エスパードリーム2	6800	3500	▼200	1100	▼200	ACG
F1センセーション	5800	4000	▼300	1100	▼300	SLG
カジノダービー	5500	3900	▼400	1900	▼400	ETC
仮面ライダーSD　グランショッカーの野望	6500	4400	0	1900	0	ACG
ギミア・ぶれいく　史上最強のクイズ王決戦2	6800	4300	0	1500	0	ETC
銀河英雄伝説	5900	3000	▼200	1000	▼200	SLG
くにおくんの熱血サッカーリーグ	6500	4600	—	2300	—	SPG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3000	▼300	1500	▼300	ACG
ゴリラーマン	6900	5800	—	2500	—	ACG
コロンブス　黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2800	▼100	1000	▼100	ACG
ジェットソン	6800	4900	—	2500	—	ACG
ジャストブリード	5800	3300	▼300	2400	▼300	RPG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
スターウォーズ〜帝国の逆襲〜	7900	6400	▼200	1900	▼200	ACG
大航海時代	11800	4900	▼100	1600	▼100	SLG
ダックテイルズ2	5800	4800	—	2400	—	ACG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	0	700	0	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	3700	▼200	1000	▼200	ACG
ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング	5800	2900	▼300	1200	▼300	ETC
T.M.N.T.2　ザ・マンハッタン・プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC
ドラゴンボールZIII	7800	3800	▼200	1400	▼200	RPG

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	0	1600	0	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バーコードワールド	7200	4700	▼100	2600	▼100	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2500	▼200	1000	▼200	ACG
爆笑！　人生劇場3	6400	3700	0	1800	0	ETC
バトルベースボール	8600	4600	0	3100	0	SPG
バブルボブル2	5900	4000	▼500	1400	▼500	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3200	0	900	0	SLG
ファミコンジャンプII　最強の七人	8500	3000	0	1000	0	RPG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
星のカービィ	6500	4800	▼300	2100	▼300	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	2000	0	ACG
マイライフマイラブ　ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	0	1600	0	ETC
魔法のプリンセス　ミンキーモモ	6000	3300	▼200	1800	▼200	ACG
マリオ・オープン・ゴルフ	6000	3500	▼100	1400	▼100	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	5100	▼300	2200	▼300	AVG
メタルマックス	7800	3600	0	1800	0	RPG
もえろツインビー　シナモン博士を救え	3900	2600	0	900	0	STG
モンスターメーカー〜7つの秘宝〜	6800	2700	0	700	0	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	3700	0	2100	0	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3100	▼200	1400	▼200	PZG
ロイヤルブラッド	9800	4400	0	1300	0	SLG
ロックマン5〜ブルースの罠!?〜	7800	4800	▼500	2500	▼500	ACG
ワギャンランド3	5800	3600	▼300	2000	▼300	ACG

●PCエンジン・CD-ROM²●

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
イメージファイトII(SCD)	7700	5400	▼100	1500	▼100	STG
ウィザードリィV(SCD)	7800	3100	▼100	1000	▼100	RPG
ウインズ・オブ・サンダー(SCD)	6800	5600	—	3100	—	STG
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	7800	5200	▼100	1200	▼100	SLG
クイズの星(SCD)	6800	4200	0	1800	0	ETC
グラディウスII(SCD)	7800	5800	▼300	1800	▼300	STG
クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	6800	4900	▼200	3000	▼200	ACG
幻想大陸オーレリア(両対応)	7800	5200	▼100	3200	▼100	RPG
コットン(SCD)	6800	4600	0	3000	0	STG
サークI・II(SCD)	7800	5700	▼200	2100	▼200	RPG
PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA(SCD)	7600	4900	▼300	2500	▼300	AVG
CD BATTLE光の勇者たち(SCD)	6300	5200	▼200	2700	▼200	ACG
ジム・パワー(CD－ROM)	6800	4400	▼500	1500	▼500	ACG
シムアース(SCD)	6800	4800	0	1500	0	SLG
雀偵物語3　〜セイバーエンジェル〜(SCD)	7800	6400	—	3200	—	ETC
上海III　ドラゴンズアイ(CD－ROM)	7500	4800	▼400	1500	▼400	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD)	7800	5800	▼300	2000	▼300	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	7800	5500	▼300	1900	▼300	ETC
スプリガンmarkII(SCD)	6800	4200	0	2100	0	STG
ゼロヨンチャンプII(SCD)	7800	6100	▼200	3200	▼200	SLG
ダウンタウン熱血行進曲　それいけ大運動会(SCD)	7200	4900	▼200	1300	▼200	ACG
ダンジョンエクスプローラーII(SCD)	6800	5300	▼300	3400	▼300	RPG
ダンジョンマスター　セロンズ・クエスト(SCD)	8200	4900	▼100	1400	▼100	RPG
超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング(SCD)	7400	5300	▼200	2100	▼200	SLG
つっぱり大相撲　平成版	6800	4400	0	3200	0	SPG

タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
TVスポーツ・アイスホッケー	7200	6200	—	3000	—	SPG
TVスポーツ・バスケットボール	7200	6200	—	3200	—	SPG
天使の詩II〜堕天使の選択〜(SCD)	7800	6400	▼300	3500	▼300	RPG
トップをねらえ！Gunbuster Vol.2(SCD)	7200	5900	▼200	3100	▼200	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II(SCD)	7200	4500	▼400	3100	▼400	RPG
ドラゴンナイトII(SCD)	7400	5200	0	2600	0	RPG
ネクスザール(CD－ROM)	7400	5300	▼200	2200	▼200	STG
信長の野望・武将風雲録(SCD)	13800	8800	0	5400	0	SLG
バトルロードランナー	5800	3900	0	2600	0	ACG
PC電人	6500	4300	▼300	2700	▼300	STG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	7500	4500	▼200	1900	▼200	RPG
フィーンドハンター(SCD)	7800	6600	—	3100	—	ACG
フォーセットアムール(SCD)	7600	5200	▼300	2800	▼300	ACG
ふしぎの海のナディア(SCD)	6800	5000	▼200	1900	▼200	AVG
ブライII　闇皇帝の逆襲(SCD)	7800	3200	0	1400	0	RPG
ホラーストーリー(SCD)	7200	4300	0	3200	0	ACG
ポリスコネクション(SCD)	7600	4400	0	3500	0	SLG
ボンバーマン'93	6500	4100	▼100	1700	▼100	ACG
魔物ハンター妖子〜遠い呼び声〜(SCD)	7200	4700	▼200	2400	▼200	AVG
ムーンライトレディ(SCD)	6800	5300	▼300	2800	▼300	RPG
メタモジュピター(SCD)	6800	4600	▼200	1700	▼200	STG
モトローダーMC(SCD)	7200	5000	▼100	1900	▼100	SPG
桃太郎伝説外伝　第一集	6500	4400	▼400	1500	▼400	RPG
ラプラスの魔(SCD)	7500	6200	▼200	2900	▼200	RPG
ロードス島戦記(SCD)	7200	4300	▼200	1800	▼200	RPG

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム／ETC・その他のゲーム

●メガドライブ●

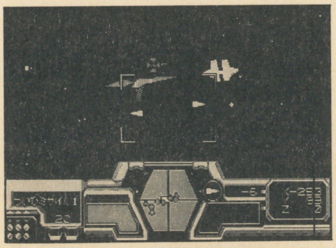
タイトル	価格	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アイラブミッキー&ドナルド　ふしぎなマジックボックス	6800	4400	0	2800	0	ACG
アイルトン・セナ　スーパーモナコGPII	7800	3700	0	1300	0	SPG
OutRun2019	8800	6400	▼300	3000	▼300	SLG
アフターバーナーIII(CD－ROM)	8400	5700	▼200	2800	▼200	STG
ヴィクセン357	8800	4400	▼300	2800	▼300	SLG
ウルトラマン	5800	5000	—	1900	—	ACG
ウルフチャイルド(CD－ROM)	8800	6200	—	3100	—	ACG
F22インターセプター	8900	5100	0	3500	0	SLG
カプコンのクイズ殿様の野望(CD－ROM)	7800	5400	▼300	1800	▼300	ETC
餓狼伝説	8800	7000	—	3400	—	ACG
ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD－ROM)	7800	5300	▼500	2200	▼500	ETC
ザ・キックボクシング	8500	5400	▼100	3300	▼100	SPG
サイドポケット	7800	3400	0	2600	0	ETC
三国志(CD－ROM)	14800	9800	—	5000	—	SLG
サンダーストームFX(CD－ROM)	7800	4200	0	1900	0	STG
G-LOC	6800	4400	▼100	2700	▼100	STG
Jリーグプロストライカー	8800	7000	—	3200	—	SPG
シャイニング・フォース～神々の遺産～	8700	4100	0	1900	0	SLG
ジャガーXJ220(CD－ROM)	8800	6600	—	3100	—	SPG
邪神ドラクソス	8900	4800	0	3400	0	ACG
スイッチ(CD－ROM)	6800	5400	—	2900	—	AVG
スーパーファンタジーゾーン	6800	4200	0	1900	0	STG
スプラッターハウスPART 3	6800	5500	▼300	3000	▼300	ACG
ゾウ！ゾウ！ゾウ！　レスキュー大作戦	8900	6600	—	3200	—	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	4300	▼100	2900	▼100	ACG
ダイナブラザーズ	8800	3500	0	2600	0	ACG
タイムギャル(CD－ROM)	7800	4800	▼300	3600	▼300	ACG
タズマニア～TAZMANIA～	6800	4300	▼400	2000	▼400	ACG
チェルノブ	7800	3100	0	1900	0	ACG
T.M.N.T.リターン・オブ・シュレッダー	7800	3400	0	1900	0	ACG
デザート・ストライク　～湾岸戦争～	8900	6800	—	3200	—	ACG
電忍アレスタ(CD－ROM)	6800	4400	▼200	2600	▼200	STG
天舞　メガCDスペシャル(CD－ROM)	9800	4200	0	2900	0	SLG
パチンコクーニャン	8500	5400	0	3000	0	ETC
バットマンリターンズ	6800	4400	▼200	2700	▼200	ACG
パワーアスリート	8500	4800	▼400	3100	▼400	ACG
PGAツアーゴルフII	9800	6800	—	3300	—	SPG
ファイナルファイトCD(CD－ROM)	8800	6300	▼300	3100	▼300	ACG
不思議の海のナディア	6500	4500	▼200	2800	▼200	AVG
ぷよぷよ	4800	2900	▼200	1500	▼200	ETC
ベア・ナックルII～死闘へのレクイエム～	7800	4300	0	3200	0	ACG
マジンサーガ	6800	5000	▼300	3100	▼300	ACG
メガロマニア	8800	6400	—	3000	—	ACG
ゆみみっくす(CD－ROM)	7800	5100	▼200	2100	▼200	AVG
ヨーロッパ戦線	12800	8000	▼300	4500	▼300	SLG
ランドストーカー	8700	4600	▼200	2700	▼200	RPG
ランパート	6800	4700	▼400	1500	▼400	SLG
らんま1／2　～白蘭愛歌～	8300	6800	—	3200	—	AVG
LUNAR THE SILVER STAR(CD－ROM)	7800	4800	0	1900	0	RPG
ロードブラスターFX(CD－ROM)	7800	5300	▼100	1800	▼100	ACG

●ゲームボーイ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
R-TYPE II	3800	2700	0	800	0	STG
ウィザードリィ外伝II	4635	3300	▼200	1200	▼200	RPG
宇宙戦艦ヤマト	3900	2300	▼100	800	▼100	SLG
うる星やつら	5200	2700	▼300	1100	▼300	RPG
エスパークス　失われた聖石ペリヴァロン	3800	2800	▼100	800	▼100	ACG
NBAオールスターチャレンジ2	3980	3100	—	1600	—	SPG
ONI 3～黒の破壊神～	4980	3100	▼300	1200	▼300	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2300	0	900	0	RPG
キラートマト	4500	2500	▼400	900	▼500	ACG
クレヨンしんちゃん　～オラとシロはお友達だよ～	3500	3000	—	1600	—	ACG
GBバスケットボール	3900	2700	▼400	1100	▼400	SPG
ザ・キックボクシング	4200	3300	▼200	1700	▼200	SPG
スーパーマリオランド2　6つの金貨	3900	2300	▼300	1300	▼300	ACG
ダーティ・レーシング	3900	2600	0	1300	0	ACG
高橋名人の冒険島III	3800	2600	0	1400	0	ACG
ダブル役満	4500	3500	▼300	1500	▼300	ETC
ダンジョンランド	4600	2900	▼300	1000	▼300	RPG
バートのサバイバルキャンプ	3980	2600	0	1300	0	ACG
バーニングペーパー	3200	2200	▼200	1000	▼200	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2500	0	800	0	ACG
魔界村外伝	3500	3000	—	1600	—	ACG
ミッキーズチェイス	3800	2700	0	1000	0	ACG
ミッキーマウスIV　～魔法のラビリンス～	3900	3200	—	1300	—	ACG
モンスターメーカー2　ウルの秘剣	4980	3800	▼300	2000	▼300	RPG
ロックマンワールド3	3500	2400	0	1000	0	ACG

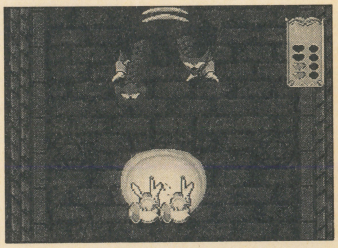
古くったっておもしろい！今月のおすすめソフト

最初に紹介するのは、流行りのポリゴンを使ったSTG『スタークルーザー』です。『スターフォックス』で一躍有名になったポリゴンですが、メガドライブでもプレーすることができます。舞台は遠い未来。人類の文明は急速に発展して、地球のほかに3つの恒星系にまで移民しています。しかし文明が広がっていけば裏の世界も広がっていくもの。人類は繁栄を続ける反面、犯罪組織『VOID』に脅えるようになっています。VOIDを一掃することがゲームの目的です。プレーヤーはスタークルーザーという高速戦闘機を操って戦います。コックピットビューでのバトルシーンは臨場感いっぱい。襲いくる敵戦闘機や巨大戦艦の動きも滑らかでイライラしません。気になる値段は2000円～3000円程度です。



↑戦いの舞台は様々。宇宙空間や惑星上、サイバースペース内での戦いなんてのもあるのだ

↓ワルキューレは魔法も使える。ボスキャラとの戦いは魔法を使うと楽に戦うことができる



続いては、可愛いキャラクターが色々登場、いまだに高い人気を誇っているナムコの『ワルキューレの伝説』です。人々に幸せをもたらしてくれる黄金の種。しかし、その力を一人占めしようとする者が現われたとき、世界は暗黒の時代を迎えることになったのです。世界に平和を取り戻すため地上に降り立ったワルキューレ。地上にはびこる魔物を倒し、困っている人達を助けながら、北の大地を目指します。ワルキューレの攻撃法は剣から出る光弾。敵を倒すと出てくるゴールドでアイテムを買えば、パワーアップすることができます。ゲーム自体の魅力の他に、主人公のワルキューレや仲間のサンドラ、コアクマンなどキャラクターの魅力も人気の秘密です。中古ソフト価格は2500円～3500円とちょっと高めです。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータを元に作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう　03(3863)0901

DIAL FUN CLUB

0990-318-496

利用方法

0990-318-496をダイヤル → アナウンスと発信音の後に[0]をダイヤル
- ダイヤル回線 → もう1度[0]をダイヤル 説明を聞いてね → ボックスナンバーをダイヤル（[#]はいりません）
- プッシュ回線 → ボックスナンバーと[#]をプッシュ

→ 伝言を聞く→[7][#]
→ 伝言を残す→[3][#]
（伝言時間45秒）

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ²サービスはご利用になれない地域がありますので御了承下さい。（発信地／東京都目黒区）

コンピューター・ゲーム

001＃ ショート伝言板
002＃ ロング伝言板（伝言時間5分）
003＃ 売りたし！
004＃ 買いたし！
005＃ ボクのイチオシゲーム
006＃ わたしの愛するゲームキャラクター
007＃ お助けマンを頼む
008＃ 秘ギ、裏業を紹介するぜぃ
009＃ パソコン仲間集まれ！
010＃ 開局リクエスト
100＃ 待ち合わせBOX
101＃ ～199＃ フリーBOX

999＃ 総合番組案内 ／ 900＃ 新規開局速報

3□□□＃ DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に3をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！
全問正解者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには0＃をダイヤルしてね。

アニメ

011＃ ショート伝言板
012＃ ロング伝言板（伝言時間5分）
013＃ 売りたし！
014＃ 買いたし！
015＃ イチバンおもしろい番組はナニ？
016＃ お気に入りキャラクター紹介
017＃ ものまねグランプリ！
018＃ アニメのど自慢（伝言時間3分）
019＃ 同人誌仲間集まれ！
020＃ 開局リクエスト
200＃ 待ち合わせBOX
201＃ ～299＃ フリーBOX

ア 行（番組ガイド 041＃）
501＃ R-TYPE
502＃ アクスレイ
301＃ アドバンスド大戦略
506＃ イース（Ⅰ～Ⅳ）
509＃ ウィザードリィ（Ⅰ～Ⅴ）
363＃ ウォーリーをさがせ
364＃ ウルトラセブン
346＃ エキゾースト・ヒート F-1ドライバーへの道
347＃ F-1 GRANDPRIX PART Ⅱ
348＃ エルファリア
517＃ F－ZERO
304＃ オウガバトル
521＃ 弟切草

カ 行（番組ガイド 042＃）
305＃ カエルの為に鐘は鳴る
349＃ 餓狼伝説
365＃ カルトマスター ウルトラマンに魅せられて
366＃ カルフォルニアゲームズ
526＃ キャプテン翼（Ⅰ～Ⅲ）
529＃ 銀河英雄伝説
309＃ グラディウス（Ⅰ・Ⅱ）
367＃ ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王
368＃ 鋼鉄の騎士

サ 行（番組ガイド 043＃）
616＃ 三国志（Ⅰ～Ⅲ）
571＃ 時空の覇者Sa・Ga
539＃ 史上最強のクイズ王決定戦
369＃ 重装機兵ヴァルケン
350＃ GB原人
540＃ シムシティ
370＃ シムアース
541＃ シャイニング・フォース
314＃ ジョジョの奇妙な冒険
545＃ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
371＃ スーパーキックボクシング
318＃ スーパーファイヤープロレスリング
547＃ スーパーマリオ（ランド、ワールド、Dr）
319＃ スーパーマリオカート
546＃ スーパーファミスタ ★
320＃ スーパーフォーメーションサッカー
321＃ スーパー麻雀大会
372＃ スターウォーズ 帝国の逆襲
323＃ スタジアムクロス
352＃ スターフォックス
353＃ スーパーブラックバス
549＃ ストリートファイター（Ⅰ.Ⅱ）★
324＃ SNATCHER
555＃ ゼルダの伝説
373＃ 聖剣伝説（1,2）
325＃ ソニック・ザ・ヘッジホック（1,2）

タ 行（番組ガイド 044＃）
315＃ CBキャラウォーズ
327＃ ダービースタリオン全国版
328＃ 提督の決断
329＃ デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ
569＃ テトリス
374＃ デバステイター
570＃ 天外魔境
375＃ ドラえモン～のび太と妖精の国～
573＃ ドラゴンクエスト（Ⅰ～Ⅴ）★
331＃ ドラゴンナイト（Ⅰ.Ⅱ）
574＃ ドラゴンボールZ（Ⅰ～Ⅲ）

ナ 行（番組ガイド 045＃）
583＃ 信長の野望
376＃ 2020年 スーパーベースボール
377＃ ニンジャウォーリアーズ
378＃ 熱血格闘伝説

ハ 行（番組ガイド 046＃）
351＃ 白熱プロ野球ガンバリーグ'93
354＃ バトルサッカーフィールドの覇者
355＃ バレーボールTWIN
379＃ バトルベースボール
333＃ ファイナルファンタジー（Ⅰ～Ⅴ）★
597＃ ファイナルファイト
598＃ ファイヤーエムブレム
334＃ ファイヤープロレスリング3
600＃ ファミスタ
380＃ プロフットボール'93
381＃ ぷよぷよ
357＃ ファンタシースター
358＃ ベアナックルⅡ
359＃ ボンバーマン
338＃ 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ

マ 行（番組ガイド 047＃）
339＃ マリオペイント
607＃ MOTHER ★
360＃ ミッキーのマジカルアドベンチャー
610＃ 女神転生（真）
382＃ メタルマックス
614＃ モンスターメーカー

ヤ 行（番組ガイド 048＃）
361＃ ヨッシーのクッキー

ラ 行（番組ガイド 049＃）
622＃ らんま 1/2
340＃ ランドストーカー～皇帝の財宝～
341＃ 龍虎の拳
342＃ レナス 古代機械の記憶
628＃ ロックマン
630＃ ロマンシング サ・ガ

ワ 行（番組ガイド 050＃）
362＃ ワギャンランド

ア 行（番組ガイド 031＃）
631＃ アーシアン
632＃ アイドル天使ようこそようこ
635＃ あしたへフリーキック
642＃ アルスラーン戦記
653＃ 海の闇、月の影
645＃ うしおととら
650＃ 宇宙戦艦ヤマト
651＃ 宇宙の騎士テッカマン・ブレード
654＃ うる星やつら
655＃ エースをねらえ
656＃ NG騎士ラムネ&40 ★
657＃ 美味しんぼ
803＃ おやゆび姫物語
659＃ おーい竜馬

カ 行（番組ガイド 032＃）
665＃ 風の谷のナウシカ
804＃ カリメロ
805＃ 風の中の少女 金髪のジェニー
666＃ 機甲警察メタルジャック
668＃ 機動警察パトレイバー
669＃ 機動戦士ガンダム
670＃ キャッ党忍伝てやんでぇ
671＃ キャプテン翼
674＃ 究極超人あーる
679＃ 銀河英雄伝説
806＃ 恐竜惑星
687＃ クレヨンしんちゃん
689＃ 源氏
692＃ 元気爆発ガンバルガー ★
807＃ 剣勇列伝ヤイバ
808＃ コボチャン

サ 行（番組ガイド 033＃）
693＃ サイレントメビウス
694＃ サザエさん
695＃ 3×3 EYES
696＃ 三国志
809＃ サラダ十勇士トマトマン
810＃ 疾風アイアンリーガー
697＃ シティーハンター
699＃ 少年アシベ
700＃ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
712＃ スーパービックリマン ★
811＃ スーパーヅカン
812＃ スペース オズの冒険
701＃ 絶対無敵ライジンオー ★
702＃ 聖闘士星矢
716＃ 聖伝リグ・ヴェーダ

タ 行（番組ガイド 034＃）
705＃ ダーティーペア
708＃ 太陽の勇者ファイバード
801＃ チキチキマシン猛レース
802＃ 超人ロック
717＃ 超電磁マシーンボルテスV
813＃ チロリン村物語
814＃ ツヨシしっかりしなさい
719＃ 鉄人28号FX
720＃ デビルマン
721＃ 天空戦記シュラト
722＃ 天空の城ラピュタ
724＃ 伝説の勇者ダ・ガーン★
725＃ ときめきトゥナイト
731＃ ドラゴンクエスト
732＃ ドラゴンクエストーダイの冒険ー
733＃ ドラゴンボールZ ★

ナ 行（番組ガイド 035＃）
815＃ 南国少年パプワくん
816＃ ナンとジョー先生
817＃ 忍たま乱太郎
818＃ 熱血最強ゴウザウラー
819＃ ノンタンといっしょ

ハ 行（番組ガイド 036＃）
742＃ 花の魔法使いマリーベル
820＃ 姫ちゃんのリボン
749＃ 美少女戦士セーラームーンR ★
751＃ 電影少女
756＃ ファイブスター物語
758＃ ふしぎの海のナディア
821＃ ポコニャン
763＃ 炎の闘球児ドッジ弾平

マ 行（番組ガイド 037＃）
762＃ ママは小学四年生
766＃ 魔神英雄伝ワタル ★
768＃ 魔道王グランゾード
769＃ 丸出だめ夫
770＃ 魔法のエンジェルスイートミント
771＃ 魔法の天使クリーミーマミ
772＃ 魔法のプリンセスミンキーモモ ★
773＃ 魔法の妖精ペルシャ
822＃ ミラクルガールズ
823＃ みかん絵日記
824＃ 無責任鑑長タイラー
782＃ めぞん一刻

ヤ 行（番組ガイド 038＃）
785＃ YAWARA！
825＃ 幽遊白書
826＃ 勇者特急マイトガイン
789＃ 鎧伝サムライトルーパー

ラ 行（番組ガイド 039＃）
790＃ らんま 1/2 ★
793＃ ロードス島戦記

ワ 行（番組ガイド 040＃）

上記のDIAL・FUN・CLUBと同じ番組ナンバーで秘密が守れるプライベート伝言が楽しめる!!

★プライベート伝言倶楽部★ 0990-308-272

利用方法

0990 308 272をTEL → 案内にそって[*][0]をダイヤル
- → ダイヤル回線もう一度[0]をダイヤル
- → プッシュ回線

→ IDをお持ちの方[1]をダイヤル → 案内に従ってID、パスワードを入力
→ お持ちでない方は[2]をダイヤル → ID、パスワード自動発行

→ メニュー：DIAL・FUN・CLUBの番組ナンバーから希望する3ケタナンバーを入力
※ここから右図の[1]と[5]の操作ができます

コマンド利用方法

- [1]自分専用ボックスのメッセージ再生
- [5]相手のIDナンバーを指定して録音
- [3]オープンボックスへの録音
- [7]オープンボックスの再生
- [9]オープン再生中にメッセージ録音
- [0]メニューに戻る

この番組は6秒10円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂 1-15-3
プリメーラ道玄坂 521
☎ 03-5458-9441

STREET FIGHTER II TURBO

■SFC■カプコン■7月10日発売■¥9980(税抜き)

最新開発バージョンによる徹底レポート

PCエンジン、そしてスーパーファミコン、それぞれの『ストII』の発売が、いよいよ間近となってきた。そこで今月は、二部構成として、SFC版『～ターボ』、PC版『～ダッシュ』の情報をお伝えしていこう。

様々な新必殺技の導入、キャラクター間のバランス再調整の図られたニューバージョンが、『ストIIターボ』。同キャラ対戦も可能となった。これまで、わずかな情報しか公開されなかった本作だが、ついに全貌が明らかになってきたのだ。第一部では、SFC版『～ターボ』を大研究。どのような進化を遂げて、僕達の前に姿を現すのか、を解説を交えて、ご紹介していこう。

SFC ストリートファイターIIターボ P.66
どのような進化を遂げたのか?

PC ストリートファイターIIダッシュ P.74
対戦で勝つ! キャラ別ワンポイント攻略

©CAPCOM 1991,92,93

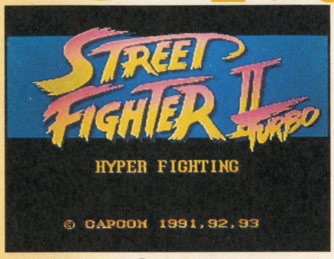
新たな戦場がやっ

ついに我が編集部にターボがやってきた！

これまで開発進行中としか伝わってこなかったＳＦＣ版『ストリートファイターⅡターボ』。四天王が操れる、新技の追加、全体的な処理速度の向上と、カプコンから発表されたのはわずか三つの情報のみだった。それゆえに、どうしても全体像というものが見えてこなかったのも事実である。

が、その状況が一変。締め切りにぎりぎり滑り込む形ではあったものの、『〜ターボ』のサンプルロムが、編集部に届いたのである。そしてこれまで不明であった全貌も、やっと明らかにすることができたのだ。

率直に結論から言うと、完成度は非常に高い。予想以上の出来映えなのだ。四天王を使ったプレイも楽しめ、新技の数々も収録されている。そこにあるのは、紛れもない『ストⅡ』の進化系なのだ。サンプル版を見て一安心だ。



↑これがＳＦＣ版『ストリートファイターⅡターボ』のタイトル画面だ。右下に輝くＴＵＲＢＯの文字がとても印象的。もうすぐ会える！

業務用を元に開発！もう家で遊べるのだ

ＳＦＣ版の『ストリートファイターⅡターボ』は、はたしてどのような内容なのか。根っからの『ストⅡ』フリークにとってみれば期待も不安もあることだろう。何しろ、ちょっとした変更でも、まったくバランスの変わってくるゲームだけに、気になるのも当然。

構成は、業務用として既にゲームセンター等で活躍している『ストⅡ'ターボ』に準じたものとなっている。現在、業務用には３種類の『ストⅡ』が存在する。まず、昨年ＳＦＣに移植された通常の『ストⅡ』。現在、ＰＣエンジンやメガドライブへの移植版が話題となっている『〜ダッシュ』。そして現在までのところ最新作である『〜ターボ』だ。ＳＦＣ版は、この最新版を元として開発が行われているのだ！

当然、最新版なのだから、『〜ダッシュ』にて導入された要素は継承している。気になる新必殺技も、業務用にあるものはすべて再現。対戦プレイにおいて問題となったキャラクター間のバランスも再び調整されているぞ。これでまた対戦プレイが楽しくなるのは間違いないのだ。編集部にきたのはサンプル版のため、まだ細かい部分の仕様は決定ではないものの、完成度は高い。これならば、高いお金で業務用機の基板を買う必要はないのだ。

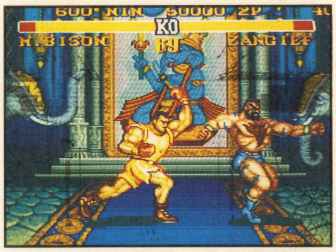
ＳＦＣ版オリジナルの要素も付加されている可能性もある。このあたりは、来月以降に詳細をお伝えできるはず。発売日まで、あと１カ月なのだ！

↓春麗に新たに加えられた技、背中蹴り。『ストⅡ』にはなかった技が、いくつも追加されているぞ

↓『ストⅡ』時代の組み合わせでは、圧倒的に不利だったザンギエフ。『〜ターボ』で改良が加えられ、キャラの勢力図にも変化が起こった

→バルログ対Ｅ・本田。四天王を使った夢の対戦プレイが、ＳＦＣで楽しめる！ 新たな必殺技の数々も収録されて、以前にも増して、対戦プレイが楽しく遊べてしまうのだ。もちろん四天王を操っての１Ｐプレイもできるのだ。ベガを使って、世界を制服することだってできてしまうんだぞ。本当に楽しみだよね！

←ずらり勢揃いした12人のファイターたち。これだけキャラクターがいると、どれを使おうか、迷ってしまいそうだよね。四天王での同キャラ対戦も可能なのだ。キミは誰を使うことになるのかな？ 全作の８人も、いくつかの技がマイナーチェンジされている



↑バイソン対ザンギエフ。どちらも飛び道具を持たないキャラクターだけに、熱い戦いが展開されそうだ。どっちも玄人向けのキャラなのだ

↑よりスピードが早くなったケン。昇龍拳がパワーアップし、より派手なキャラクターとなった。操ってるととっても気持ちのいいヤツなんだ

↑リュウとケンは、まったく別のキャラクターへと進化した。波動拳と竜巻旋風脚のパワーアップしたリュウ。ケンは昇龍拳が強化されたよ

てくる!

SFC版『ストリートファイターIIターボ』の発売日が決定。そして、ついに開発途中バージョンではあるものの、サンプルロムが編集部に届いたのだ。気になる完成度も、予想を遥かに上回るもの。ユーザーの期待は100%裏切らない。戦いは、はじまっている。

[リュウ RYU・JAPAN

空中での戦いが広がる空中竜巻旋風脚 世界の頂点を狙うことができるだろうか?]

空中での旋風脚とはどんなものだろう?

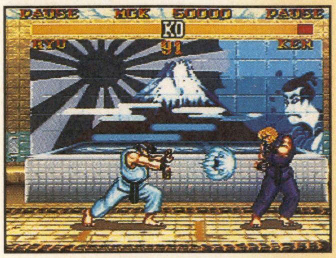
新たに追加されたのは空中竜巻旋風脚だ。通常の旋風脚よりも、さらに高い位置で回転することができ、空中戦の弱いリュウの欠点を補ってくれるものであろう。ダルシムや本田といった、強力な対空技を持ったキャラに対して威力を発揮しそう。また、春麗の空中投げを防止する役割も果たしそうだ。便利な必殺技といえるのではないかな。

←リュウの新カラーは、水色! 全身を白色系の色でまとめている。さらなる修行のためか、表情も険しくなっているね

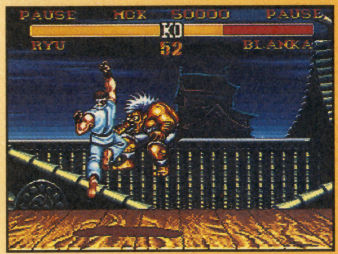
新必殺技の導入で戦略性に大きな幅が!

業務用同様に、ジャンプ中に旋風脚のコマンド——↓↙←+キックボタン——を入力することで、使用できる技。業務用と同じ特性を持っているとしたらば、非常に強力な必殺技として、リュウの可能性を広げてくれるものである。この新必殺技の特徴を紹介しておくと、空中旋風脚の移動方向及び高さは、一定ではないこと。通常の旋風脚にはある、上昇と下降中の無敵時間のない点があげられる。特に、移動方向は、ジャンプの方向に準じられる。つまり、後方へジャンプして、コマンドを入力すれば、空中旋風脚は後ろへ移動していくのである。高さについては、コマンドを入力したときの高さとなる。

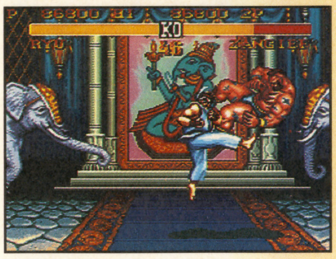
当然、SFC版もこれらの特徴を備えている。使いみちは様々なのだ。



↑リュウの波動拳は、モーションが素早くなり、隙が小さくなった。そのため接近して撃たれると、回避が非常に難しい。リュウの特徴である



↑昇龍拳は『ストII』と大差なし。完全な対空兵器以外にも、使い道は様々な。コマンド入力は、パッドだとちょっと難しいかもしれない



↑竜巻旋風脚は上昇中と下降中が無敵となった。昇龍拳の代用として空中の相手を迎撃できる

→空中竜巻旋風脚。ジャンプ中に旋風脚が出せるんだ。こちらには無敵時間がない。残念!

[ケン KEN・U.S.A

変更点はリュウと同じ。が、彼の特徴が大きく繁栄され、よりダイナミックに!]

←紫色の胴着となったケン。黒系の色が彼には、本当によく似合う。リュウとはまったく別の進化を遂げての再登場だ

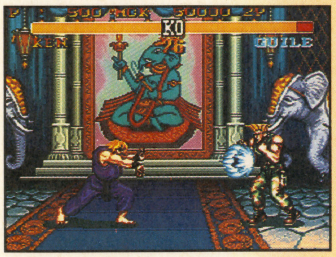
『ターボ』となってより速い戦いが実現

変更点はリュウと同じ。新必殺技として、空中竜巻旋風脚なるものが、追加されている。リュウよりも空中戦の強いケンであるが、それでもこの新技の追加は、うれしいかぎり。『ダッシュ』において、リュウよりも移動速度の速かったケンだが、『ターボ』では全体の処理速度の向上によって、さらにスピーディな戦いが可能となった。

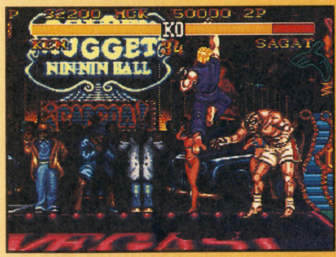
攻撃力はやはり低いが、実用度は高い

空中竜巻旋風脚の特徴は、サンプル版を見るかぎりでは、ほぼリュウと同一と考えてもよさそうだ。唯一、異なるのは、リュウとケンの旋風脚の違いによって生じる点。ケンの旋風脚は、リュウのものよりも回転が速く、移動距離が短い。これらの点は、空中竜巻旋風脚にも、反映されている。

もともとケンの旋風脚は、攻撃力が低く、相手を倒すための技というよりも、撹乱するための意味が大きかった。空中竜巻旋風脚の追加によって、その意味はさらに大きくなったはず。しかもSFC版「ターボ」も、ゲーム全体の処理速度の向上が図られているのだから、相手プレイヤーを混乱させるには、丁度いい技だろうね。ケンを使うならば空中旋風脚で相手を撹乱しちゃえ!



↑波動拳は遠距離の敵へ攻撃できる。リュウとは違い、ケンのものは従来どおり。リュウとの戦いでは、若干の苦戦を強いられることになる



↑リュウとの違いが一目でわかるケンの大昇龍拳。従来のタイプやリュウの技が上に向かって飛ぶのに対してケンのそれは大きく横にスライドしながら上昇する。少し離れていても当たる

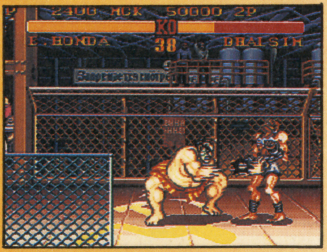
↑旋風脚は回転が早くなった。相手を撹乱させるには便利な技

→これがケンの空中竜巻旋風脚。特徴は旋風脚と同じ。こちらは当たれば、相手を転ばせられる

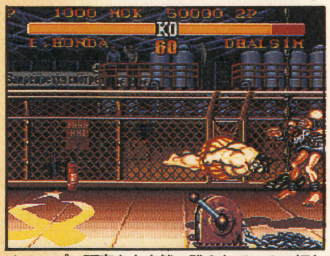
[E.本田]

E.HONDA・JAPAN

本田が習得したのは、対飛び道具兵器。これで追い詰められることもなくなった？

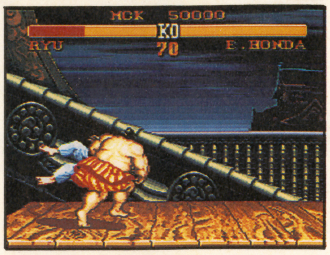


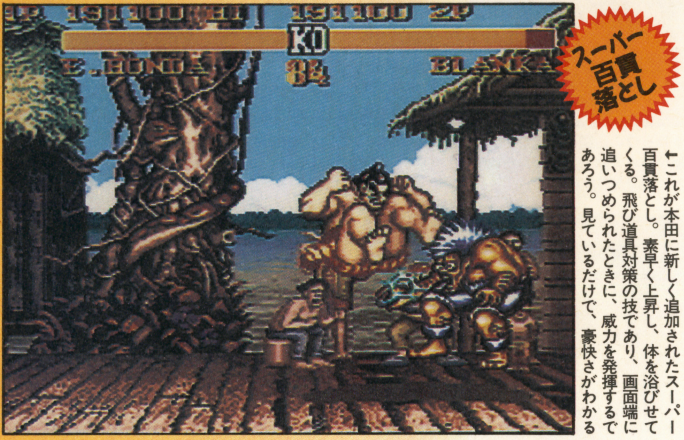
↑百烈張り手は、前後に移動できるようになった。相手を追いつめたらば、コレで体力を削りとってしまおう。当たると強力な必殺技だ



↑スーパー頭突きも当然、残されている。押したボタンの威力によって、飛行距離に違いが出るようになったのが特徴。最初の一瞬は無敵だ

→スーパー百貫落としによって、強力になった本田。新たな色も、特に違和感のないものとなっている。本田同士の相撲対決も、おもしろそう





←これが本田に新しく追加されたスーパー百貫落とし。素早く上昇し、体を浴びせてくる。飛び道具対策の技であり、画面端に追いつめられたときに、威力を発揮するであろう。見ているだけで、豪快さがわかる

日本の国技を基本に本田は最強を目指す

新必殺技は、スーパー百貫落とし。空中へ飛んでの、ボディプレスだ。SFC版『ターボ』の内容は、業務用の『ダッシュ』＋アルファという構成になっているので、これは驚異としかいいようがない。なにしろ、百裂張り手中に前後に動くことが可能となり、スーパー頭突きの威力もパワーアップしているからなのだ。全キャラクター中、もっとも能力の向上したキャラクターであるといってもいいほど。

新必殺技の使いかたによって、最強の名を冠することだって、夢ではない。

素早い動作が魅力的新技を活用して戦え

新必殺技のスーパー百貫落としは、リュウ・ケンの波動拳をはじめとする飛び道具対策のために追加された技だ。対戦において、飛び道具で押されやすいのが、本田の最大の欠点であった。それを解消するために、導入されたのが、百貫落としなのである。

溜めが必要な技ではあるが、画面の隅に追い詰められたときに、威力を発揮する。高速で空中へジャンプ、そのまま体を浴びせるように落下してくる。全体のスピードが高速化されている『ターボ』ではよけるのは難かしい。

[ブランカ]

BLANKA・BRAZIL

バーチカルローリングを習得して、ブラジルの野生児が、再び帰ってきたのだ

←オレンジ色のブランカ。まるで、ミカンみたいである。緑色の皮膚をしていた彼も、これで一歩、人間に近づいたのかな？ 好みが分かれる

不安のあった対空技新技により解決する

上空へのローリングアタックを、新たにブランカは習得している。対空兵器に、いまいち信頼できない部分のあったブランカだが、新必殺技バーチカルローリングによって、その不安は一掃されている。また、『ターボ』となって、これまでの緑を主体とした色合いと、新たにオレンジ色をメインとしたカラーリングが追加された。

外見からは、とても人間には見えなかったブランカだが、新カラーによって、さらに人間から、かけ離れてしまったように感じるんだけれども…。

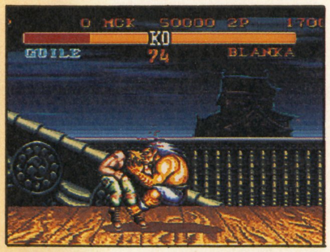
上空への攻撃もOK撃墜技として使え！

バーチカルローリングとは、ローリングアタックを上空に対して行うものだ。斜め上へと飛行し、頂点に達すると、そのまま垂直に落下してくるのである。ちょうど直角三角形を描くような、軌道で飛行するんだ。

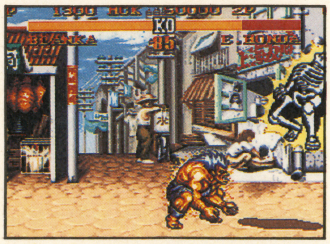
この技により、相手のジャンプ攻撃を撃墜することが、比較的に楽になったといえる。業務用と同じく、飛び道具で押されたときに脱出するために使用できるのである。うれしいね。

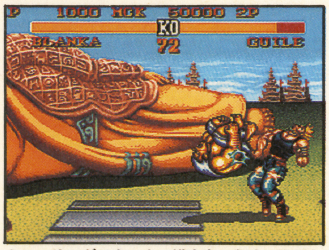
←上空へのバーチカル・ローリング。斜め上方へと飛行し、頂点に達すると垂直に落下してくる。上昇、下降中ともに攻撃判定があるので、相手はカンタンには返せない。飛び道具対策としても使用することが可能

↓体から電撃を発して攻撃する。相手が転んでいるときに、かぶせるようにして使うのがいい。素早く連打しなくてはならないのが欠点か



↑ブラジルのジャングルで育ったブランカの攻撃は、すべてナチュラルなもの。この噛みつきにしたって、厳しい自然の中で収得されたのだ





↑ローリングアタック。横方向へ急速に飛行し、体当たりする技なのだ。攻撃力はあるが、体当たりであるため、意外な小技で返されることも

［ガイル　GUILE・U.S.A

予想される大幅なパワーダウン。前作の覇者は、今回も健在——なのであろうか?］

←青い軍服が美しいガイル。軍人らしからぬ服装だが、これも彼が普通の男ではない証しなのか。様々な面で『ストII』からの弱体化が目立つ

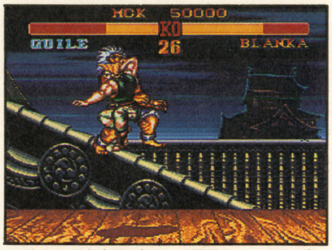
必殺技の追加はなし 目に見える弱体化だ

もともと基本能力の高かったガイルである。『ターボ』となっても、新必殺技の追加は行われていない、と考えるのが妥当であろう。もっとも基本技には『ストII』にはなかったものが追加されてはいるが。むしろ、『ストII』において強力すぎたガイルである。業務用と同じように、キャラクター間のバランスをとるために、様々な面においてパワーダウンが施されてしまっているのである。それゆえ『ストII』において、覇者となったガイルも、今回ばかりは苦戦を強いられることに。

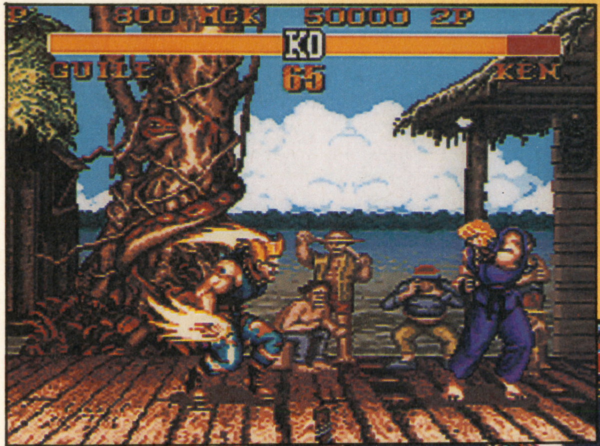
強力であった必殺技 これもパワーダウン

業務用においては、ガイルは『ダッシュ』以降、弱体化の一途をたどっている。SFC版『ターボ』において、もっとも目についた点は、次のとおりだ。

まずソニックブーム、サマーソルト後の隙が大きくなった。どちらも技を出したあと、硬直する時間が長くなった。空振りは、もはや命取りにすらなる。さらに中キックの足払いが、相打ちになりやすくなったのだ。SFC版でも、ガイルは弱体化してしまったのだ。



↑ガイルの空中投げは、2種類ある。それぞれ間合いが違うので状況に合わせて使いわける必要がありそうだ。使用頻度はあまり高くはない



←ソニックブーム。飛び道具である。技を行ったあとの隙は、『ストII』よりも大きくなっている。そのため、ソニックブーム中の飛び込み攻撃には、苦戦を強いられるはずだ

→サマーソルトも弱体化が目立つ。技を終了した後、ソニックブーム同様に隙が大きくなっているのだ。的確に当てていかないと、思わぬ反撃をうけることになりかねないのだ

［春麗　CHUN LI・CHINA

新技はもちろん追加！　気になる空中投げの間合いは、どのようになるのか?］

↑百烈キックはモーションが早くなった。また、直前の技のモーションをキャンセルできるようになり、連続技として組み込むことも可能だよ

↑ユーザーからの要望の多かった、春麗の飛び道具も、実現となった。ただし、モーションが大きいために、波動拳のようには使えない

→これが空中スピニングバードキック。通常のスピニングバードと比べると、その高さの違いが、はっきりとわかるでしょ? やはり✚ボタンを溜めておかねばならないので、いつでも出せるわけではないんだ

空中でのSBキック 空中戦がまた面白い

空中戦の強力であった春麗。SFC版『ターボ』では、この空中戦をさらに強力なものとするために、空中スピニングバードキックが、導入されている。これによって、空中での戦いが、また面白くなってしまった、ね。

が、気になる点もある。春麗が、空中戦最強となった要因である空中投げの間合いだ。業務用では『ダッシュ』以降、より間合いが狭まり、空中投げを決めるのが、非常に困難となったのである。この点もSFC版では当然、変更となっている。

←春麗は白色系のコスチュームとなった。『～ダッシュ』のピンク色の人気が高かっただけに、好き嫌いがはっきりとわかれてしまうであろう

SBKの使い方 対戦の鍵はそこに

スピニングバードキックは、✚ボタンを↓に一定時間溜めておかなくては、出せない技であった。では空中での、スピニングバードキックは、どのようにコマンドを入力するのだろうか。

空中スピニングバードキックも、↓方向へ一定時間溜めておかなくては出せない。そのため、三角飛びや、かかと落としといった技を併用せねば出しづらいのだ。また、上昇、下降中の空中SBKは無敵である。

↑『ストII』にはなかった背中蹴り。『ストII』で没となってしまった技が、晴れて収録される運びとなった。空中で相手の背中に回り込むぞ

［ザンギエフ ZANGIEF・U.S.S.R　新たなダブルラリアットを携えて ロシア人レスラーは世界の頂点へ！］

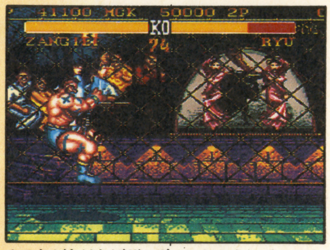
←ザンギエフは、本当にいろいろな色が配合されるキャラクター。今回も変な色あいに…。でも、不思議と似合ってしまうんだよね。うむむっ

欠点であった足元が無敵となるのが魅力

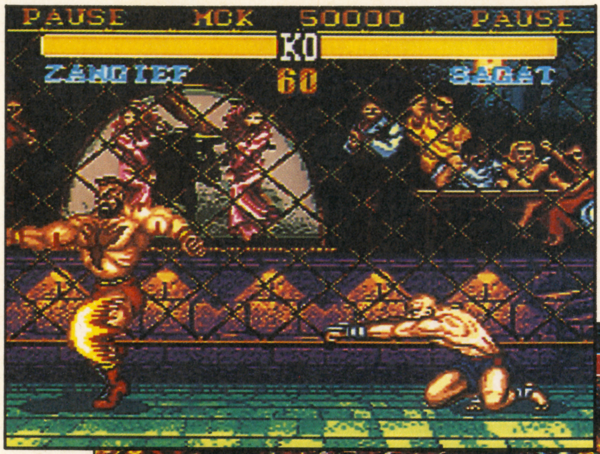
ダブルラリアット中の弱点は足元が無防備になる点であった。これを克服したのが、ハイスピードダブルラリアットである。回転速度はダブルラリアットの2倍程度、技を継続する時間は約半分となり、さらに足元は無敵となったのである。これによって、サガットのグランドタイガーショット等の下段攻撃も、簡単にかわせるようになったのだ。もともと玄人向けのキャラクターだったザンギエフも、これでちょっとは初心者にも扱いやすくなったんじゃないのかな？　マスターを目指せ！

2種のラリアットをうまく使いわけよう

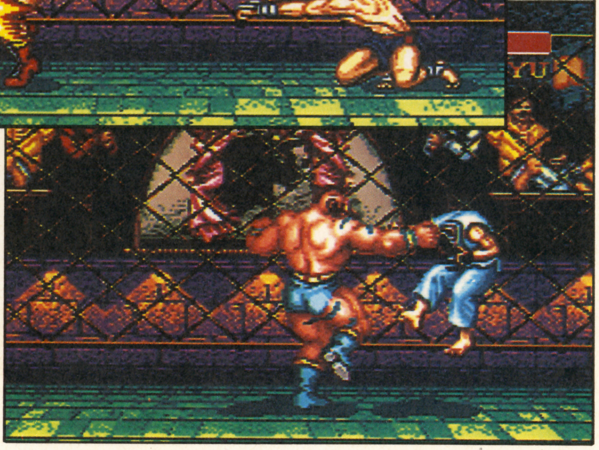
足元が無敵となったのは、先に述べたとおり。だが、通常のダブルラリアットとの違いは、これだけではない。2種のダブルラリアットは、攻撃の判定が微妙に違う。そのため、ハイスピードのほうでは、空中から攻撃してくる相手を撃墜することは、業務用ではできなかった。状況によって、通常のダブルラリアットとの使い分けがポイントなのだ。足元が無敵なのだから、これくらいのリスクは当然だよね。



↑これがなければザンギエフじゃない！　スクリューパイルドライバーも、健在。キャラの弾かれる間合いが広がったのでハメられないよ



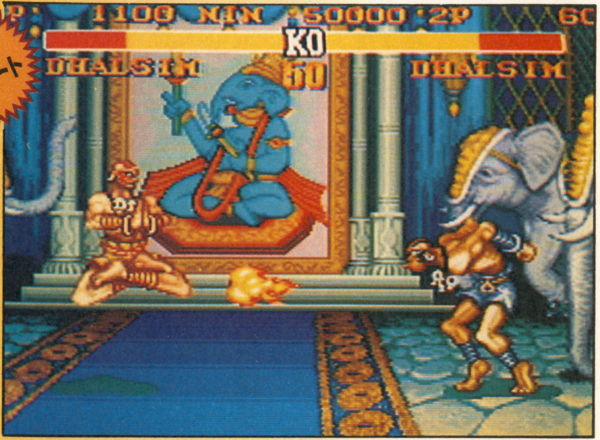
←新必殺技ハイスピード・ダブルラリアット。上半身の無敵に加えて、足許も無敵となった。下段への飛び道具攻撃や、足払いもよけられるようになったのだ。回転速度も速いんだぞ



→ダブルラリアット。こちらは『ストII』と大差はない。なお、これとハイスピードは、ラリアット中に左右に動くことができるようになった。そのため使いかたの幅も広がった

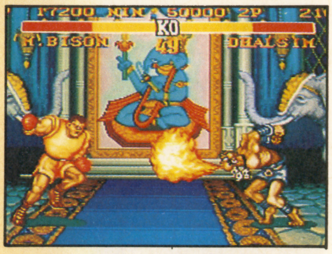
［ダルシム DHALSIM・INDIA　ヨガの奥義をついに極める！　究極の必殺技によって、ますます手強く変貌］

ヨガテレポート



→ヨガの奥義がついにお披露目！　ヨガテレポートは、画面内を一瞬にして移動する荒技。テレポート中は、無敵となるのだ。入力に必要なコマンドが難しいけれども、便利なことに変わりはない。すごい技だ

↑飛び道具、ヨガファイア。火の玉を吐き出して攻撃する。遠距離戦に便利な必殺技だ。ただしリュウ・ケンの旋風脚には当たらなくなった



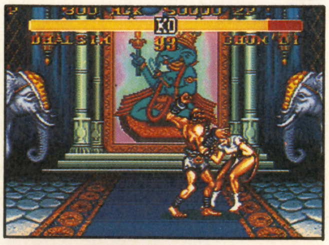
↑ヨガフレイムは、その場で炎を噴く。ヨガファイアと混在して使用すると、効果を現す。コマンドがファイアと類似しており間違えやすい

究極の必殺技とは？ ヨガテレポート導入

『ターボ』において、追加された数々の新必殺技。その中でも、もっとも鮮烈、衝撃的なのが、ダルシムに加えられたヨガテレポートなのである。

その名のとおり、なんとダルシムがテレポートしてしまう技。うまく使えば、まさに驚異といわざるをえない技となるのである。飛び道具で追い詰められたとき、ダルシムの起き上がりを狙って、相手が攻撃をしてきたとき等に、ヨガテレポートは威力を発揮するだろう。まさにヨガの究極奥義に相応しい新技なのである。必見の必殺技。

←『ストII』の色に近い茶系のカラーリング。顔つきが精悍なものとなった。ダルシムはやっぱり、この色系統でなくっちゃ、ね。カッコイイ



業務用を参考にして新技の特徴を推測！

ヨガテレポートは驚異の技だ。それだけに、必要となる入力コマンドは、かなり難易度の高いものである。業務用よりは出しやすいのではあるが。

が、テレポート先の場所を、大まかに四つの場所より指定できるなど、自由度は高いのも事実。完璧に使いこなせるならば、ダルシムは非常に手強いキャラクターとして生まれ変わる。

欠点もあった。テレポート後、ダルシムが一瞬、無防備となるのだ。この瞬間を狙われると、どうしようもない。

[M.バイソン M.BISON･U.S.A ボクシングこそが世界最強である SFC初の四天王プレイを堪能！]

独自の楽しさがある 玄人向けのキャラだ

SFC版では、『ターボ』ではじめて、四天王を操ることができるようになった。その一番手がバイソンである。高い攻撃力と、瞬発力に優れたキャラであり、使いこなせば、独自のおもしろさの見えてくるキャラでもある。

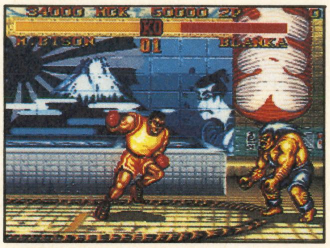
が、初心者には扱いづらいキャラであるのも事実。ジャンプ力が低いため、飛び道具で押されてしまうと、再び自分のペースを握るのが、とても難しい。ザンギエフ同様に、玄人向けのキャラクターであることは、否めない。腕に自信のある人ならば、ぜひトライせよ。

←ついに四天王を操れる！「〜ダッシュ」のカラーよりも、こちらのほうがカッコよくきまっているよね。もちろん『ストII』色もあるのだ

キックのないキャラ 彼のパンチは強力だ

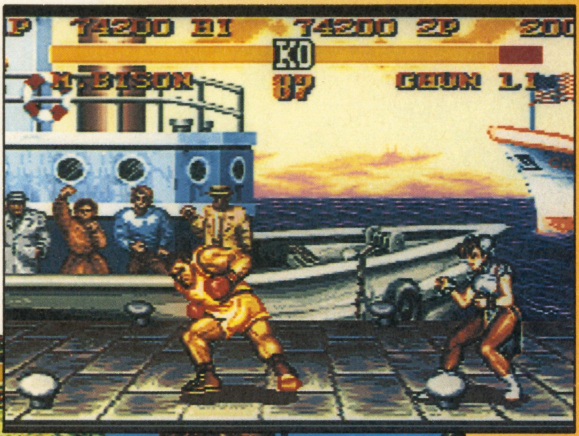
バイソンの特徴は、拳による攻撃しか存在しないこと。キックボタンを押しても、通常のキャラクターとは違い、パンチによる攻撃となるのである。本田のような中途半端さはなく、完全なボクサーであることがわかるのだ。

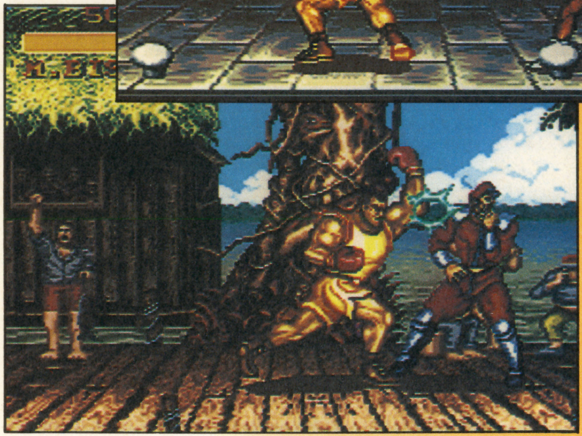
ターンパンチは、業務用では振り向く瞬間が、無敵であった。飛び道具をすり抜けてのターンパンチ、なんてことも可能。SFC版にも、もちろんこの無敵時間は採用されているんだ。



↑瞬発力を活かしたダッシュストレート。遠くにいる敵にも、一気に間合いを詰めて、攻撃してしまう。攻撃力も高く、連続技として使える

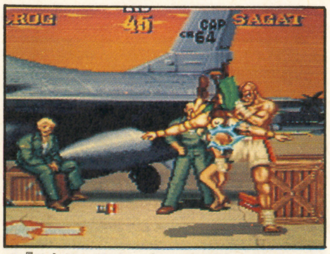
↑強力な技ターンパンチ。ボタンを押している時間が長いほど、攻撃力は大きくなる。他のキャラクターにはない、変わった技なのだ。もちろん、ダッシュストレート同様に、間合いを詰めることが可能。振り向き様は無敵だ



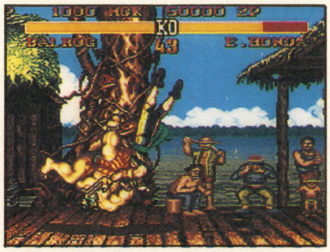


←ダッシュアッパーは、ストレートと同じ。こちらは、上へも攻撃できる。ストレートよりも若干素早く攻撃できるのが、長所。ダッシュ技は、どちらも✚ボタンを一定方向へ溜めておく必要がある。ちょっと不便なんだ

[バルログ BALROG･SPAIN 仮面の貴公子が、ついに登場。多彩な空中技を駆使して、美しさを追求するのだ]



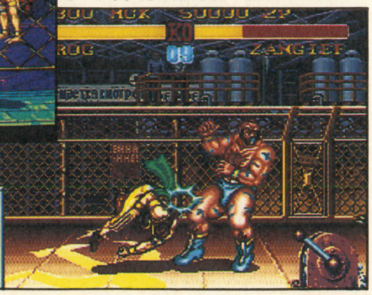
↑『ストII』でコンピュータが使っていたバルセロナアタックも、使えるぞ。通常は、三角飛びをした後に、使用できる



↑三角飛び中に使用できる投げ技。バルセロナアタックよりも、間合いが近くなくてはダメ

↑後方へのバク転。回転中は無敵なので、相手の技を回避できる。終了後に大きな隙があるので、実践ではさほど使うことのない技かも…

↓回転しての突きを行なうローリングクリスタルフラッシュ。押したボタンの威力によって、転がる距離が変わってくる。トリッキーな動きが特徴。これを使用した連続技もあり、威力はそこそこ。バルログを使うのならば、ぜひとも覚えておいて損はしないはず。見た目の美しい技なのである



←仮面をまとい、腕にはツメが。色は以前とちょっと違う。今回は髪の毛の色まで少し変わるのだ。戦いは美学が必要だと思うなら彼を使え

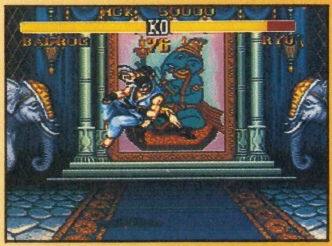
金網がなくっても、バルセロナはできる！

バルログの魅力は空中戦にある。春麗の延長線上にあるようなキャラクターであり、素早い動きと空中戦の強さは、春麗プレイヤーならば、すんなりと操れるはずだ。腕に鉄の鉤爪を装備しており、そのため攻撃の間合いは、非常に広い。また、空中戦では、フライングバルセロナアタックや、イズナドロップといった強力な技があり、操っていても気持ちのいいキャラである。

バルセロナアタックとは前作で、コンピュータが金網に登ってから出す技。金網がなくても、もちろん出せるぞ。

鉤爪による長いリーチ それを活かすのだ

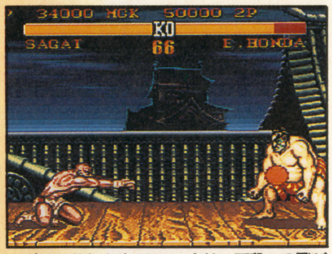
バルログの腕についている鉤爪。業務用ではバルログが一定回数、攻撃を防御すると、その後、乱数で腕から外れてしまうようになっていた。この仕掛けは、SFC版にも導入されているのだ。他のキャラにとっては、爪を外すことが、戦略のひとつとして組み込まれていたからだ。爪が外れれば、もちろん攻撃の間合いは狭まってしまうのだ。また、攻撃をかわすことができるバック転も、あるんだ。つらい。



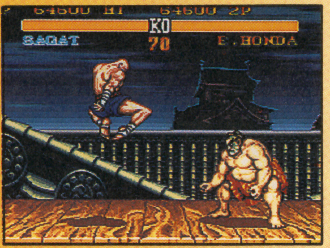
↑スターダストプレスは、空中投げ。間合いが他のキャラとは違うので、少々やりづらいかも。きまったときは、とっても気持ちがいいのだ！

[サガット SAGAT・THAILAND ムエタイの王者が世界へ挑む。ライバル・リュウとの夢対決が実現へ！]

↑上段への飛び道具がタイガーショット。緩急の速度差が大きく、連射時の隙も小さい。リュウやケンの波動拳がパワーアップしたものだ



↑グランドタイガーショットは、下段への飛び道具。相手はしゃがんでガードしなければならないので非常に有効な技。もっとも頻度が高い



↑飛び膝蹴り、タイガークラッシュ。グランドタイガーショットと、入力するコマンドが似ているので、誤発することもあるだろう。一回、ヒットすれば、2発分のダメージを与えられるのが魅力。サガットを使うならばマスターせよ

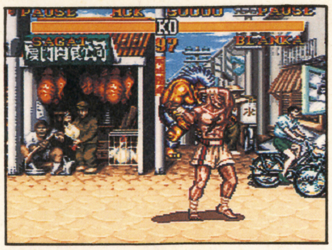
→タイ式昇龍拳とも呼ばれるのがタイガーアッパーカット。攻撃力は昇龍拳以上のものを持つ。ただし、技を出した瞬間のみが無敵なため、相打ちが多い

リュウ・ケンを発展強力なキャラである

サガットは、リュウ及びケンの発展系と考えるのがいいだろう。おそらく業務用から、操作形態も変更されることはないはずだ。波動拳ともいうべき飛び道具、2種類のタイガーショットと昇龍拳にあたるタイガーアッパーカットを持つキャラクターである。

飛び道具は、上段下段に撃ち分けることが可能。さらにコマンド入力も、リュウ・ケンと同じなのが強み。

↓サガットは、新カラーとなって、顔色が良くなった。違和感のない色合いなので、素直に扱えるはず



強力な必殺技を使え彼の間合いは魅力的

操作形態については、業務用から変更はない。リュウやケンと同じコマンドで、さらに強力な必殺技を出せるのは、強い。リュウ・ケンを使っていたことがあれば、苦もなく操作できるであろう。対戦プレイの初期では、圧倒的な強さを誇るはずだ。　また、リーチの長さか、遠距離への攻撃も可能。攻撃力も高い。空中での攻撃はキック系のみと変則的だが、それも慣れてしまえば、問題はないのだ。リーチの長さを活かして戦えば対戦プレイにおいて強力なキャラとなる。

[ベガ VEGA・THAILAND ついに悪の帝王を操れる日がやってくる！気になる多彩なハメ技はどうなるのだろうか]

現実ばなれした技をうまく組み合わせろ

悪の帝王ベガさえも操れてしまうのが、SFC版『ターボ』。PCやMD版の『ダッシュ』移植で、うらやましく思っていた人も多いんじゃない？　けれども、もうこれで負い目を感じる必要はないのだ。ユーザーの期待大！

ベガの必殺技は、どれもが✚ボタンを一定方向へ溜めておかねばならない。超能力によるオーラで身を包み、体当たりをするサイコクラッシャーアタック、敵の頭上を踏みつけてしまうヘッドプレス等が、必殺技として用意されている。基本となっているのは『ストII』で登場したときと変わっておらず、新必殺技の追加等は行われていない。

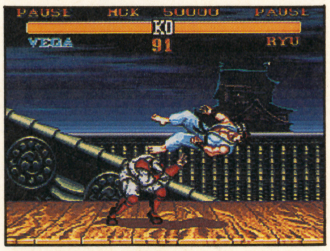
が、コンピュータが操るときほどの能力は人間では引き出せないはずだ。

→これがターボ・カラー。全作の色であった赤の印象が強いためか、どうしても違和感を感じずには、いられない。対戦プレイでは目立つ色だ

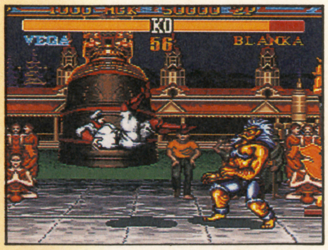
多彩なハメ技の数々『ターボ』でも健在？

業務用『ターボ』では、ベガのハメ技は、極力できないようになっている。業務用の前作『ダッシュ』において、その悪辣なハメ技が、対戦プレイにおいて問題となったためだ。SFC版もこの経験を活かし、ハメ技を極力防止できるような作りとなっているのだ。ハメ技は、お互いが楽しく対戦プレイをする上では、まったく必要のない要素なのだから、これは歓迎されるべき。強力であった基本技も、若干、パワーダウンが図られていた。あらかじめ業務用で導入された防止策を踏まえた上で、SFC版は開発されていると思っても、かまわないだろう、ね。

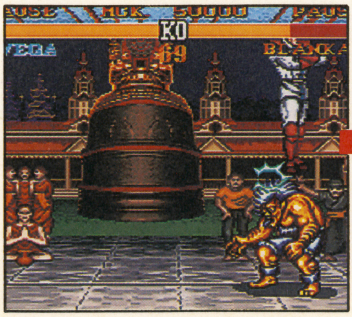
↓相手の後ろに回り込んで投げてしまう。まさに帝王に相応しい投げ技だ。間合いも広いので使いやすい。接近してきた相手は投げちゃおう

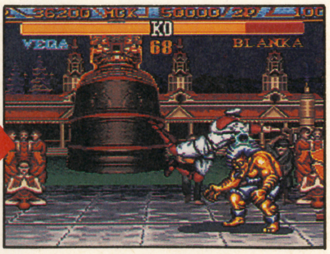


↑悪のオーラを身にまとって体当たりする。サイコクラッシャーアタックは、ハメ技としても使える。もっとも『〜ターボ』では無理なんだ



↑ダブルニープレス。✚ボタンを溜めておかなくてはならないので、『ストII』のコンピュータのようには使えない。それでも嬉しいよね！





←↑左はヘッドプレス。相手の頭上まで自動で跳んでいき、踏みつけてしまう。その後、プレイヤーの操作によって上のような攻撃も可能だ

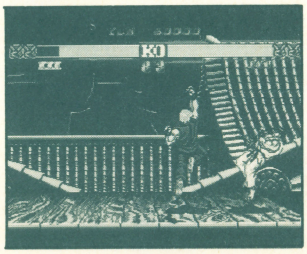
STREET FIGHTER II SPECIAL PART2

いよいよ今月発売となるPC版ダッシュ。そこで今回は対戦プレイにスポットを当ててみよう。全てのキャラを解説するのは(スペース的に)ムリなので、編集部がすすめる3つのキャラに話を絞ってみた。

ケン

P74

主人公であるリュウとほぼ同じ能力を持ち、高い攻撃力を備えているオールマイティーキャラ。ダッシュでは必殺技を中心にリュウとの差異化が図られ、強力な連続技をもつダイナミックなキャラとなった。アーケード版でも1、2を争う人気キャラだったので、使いたいと思っている人も多いことと思う。しかし、3種類の必殺技が全てコマンド系なので、使いこなすのはそれなりの訓練が必要で、かつ、強敵が多い（つまり、どちらかというと弱い部類に入る)。でも3段昇龍拳のカッコよさは、まさに『ストII』随一。連続技の魅力を味わうためにもプレイしてみてほしいキャラなのだ。



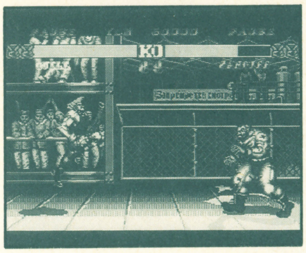
←前回からパワーアップされたのは、なんといってもこの昇龍拳だ

ガイル

P79

いわずと知れた前作の対戦最強キャラ。ダッシュではその強さに多少のブレーキがかかり、基本技を中心に弱体化が図られた。とはいえ、攻防の両面においてスキが少ないというその特徴に変化はなく、バランス良くまとまったガイルの能力は、やはりダッシュでも最強キャラの一角をなしている。

必殺技2種類がため系で出しやすく動きも速いため、初心者でも比較的扱いやすく、かつ、修行を積めばそれなりに奥の深さをもっているキャラなので、おすすめ度はナンバー1のキャラ。全キャラに対して五分以上の戦いが挑めるオトクなキャラだが、唯一サガットだけは〝天敵〟である。

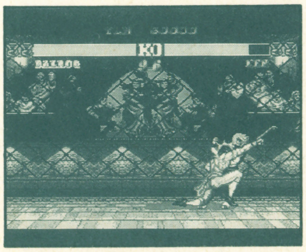


←新しく加わった技〝ニーバズーカ〟。この技の使いこなしがポイントだ

バルログ

P84

せっかく使えるようになった四天王。どうせダッシュで遊ぶなら四天王を使ってみたい、と思っている人も多いはず。4キャラのうちどれを使おうか迷っている人に編集部がお薦めするのが、このバルログだ。全キャラ中最速の移動スピードはとても扱いやすく、爪攻撃やスライディングのリーチはとても長い。必殺技もカッコイイので、ぜひとも使ってみたいキャラだ。対戦でも十分強いキャラなのだが、テキトーにやっているとポロ負けしてしまうモロさも併せ持っているので油断は禁物。比較的苦手なキャラは少ないのだが、ベガ、ブランカ、春麗といったあたりには苦戦を強いられるかも。



←ローリングクリスタルフラッシュを上手に使っていくのがカギなのだ

©1991,1992,1993 CAPCOM/Licensed to NEC Home Electronics

ケン

昇龍拳を使いこなせるか？
華麗に、大胆に戦うのだ！

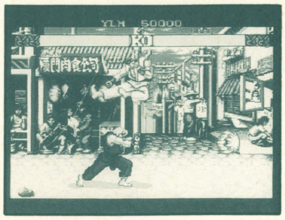
KEN

[心得 対戦プレイで生き残るためには、まず心理戦で勝たなくてはならない。フェイントが鍵を握る]

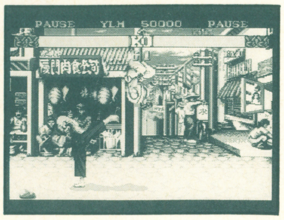
対戦プレイにおいて重要とされるのは、連続技でも、強力な必殺技でもない。それはプレイヤー同士の心理面での戦いである。ここで打ち勝った者こそが、勝利を手にできるのである。

心理戦とは何か。それは如何に相手プレイヤーを騙すか、だ。せっかく強力な連続技をマスターしていても、それを予め相手プレイヤーに予測されてしまったのでは、意味がない。徹底的に警戒され、使うチャンスは与えてもらえないだろう。そこで、如何に自分の狙いを相手に読ませないか、が重要なのである。例えば、波動拳。飛び道具として強力な技であるが、撃つタイミングがわかってしまっては、威力は発揮しない。撃ったところを飛び込まれ、攻撃を喰らってしまうのがオチ。そこで、フェイントを使うのだ。普通ならば波動拳を撃つような局面で、ぐっと我慢して、小キックを出す。相手は小キックを波動拳と勘違いして、飛込んできてしまいがち。これが相手の心理を逆についての、フェイント技なのだ。

他にも相手の目の前で一瞬だけしゃがみ、足払いに見せかけての投げ、なんてものもある――キックを当ててからの投げは、相手に嫌われるだけだよ。



←波動拳の乱射は危険！相手に先読みされて飛び込まれるぞ



←波動拳を撃たずに小キックを出す。これがフェイントなのだ

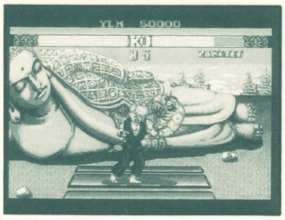
[知識 ライバルであったリュウとケン。彼らはそれぞれの道を歩み、まったく違う戦士へと変貌した]

『ストII』において、ほとんど同じ能力を持っていたリュウとケン。だが、『ストIIダッシュ』では、この2人はまったく別のキャラとして成長を遂げている。ここで取り扱っているケンの、『ストII』からの変化は次のとおり。

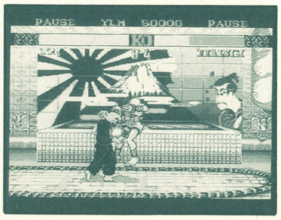
まず、昇龍拳が大きく横にスライドして上昇するようになった。小パンチによる昇龍拳は、前作と大差ないが、中・大パンチで入力した場合は、前作よりも前方に大きく移動しながら、飛行する。よって、昇龍拳がヒットする間合いが、大きくなったわけである。また、昇龍拳はヒットすれば、必ず相手を転ばせられるようにもなったぞ。

竜巻旋風脚は、回転速度が速くなり、移動距離が短くなった。攻撃力が、前作に比べて減少したので、相手を撹乱するぐらいの使い道しかないけどね。

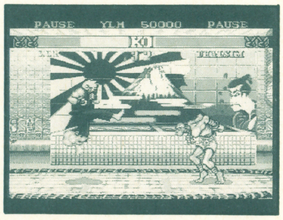
そして、リュウよりも移動や、昇龍拳の速度が速い。扱いやすくなったのだ。



←立ち大パンチによるアッパーも対空兵器としては強力だよ！



←完璧な対空兵器となる昇龍拳は、ぜひともマスターしたいね



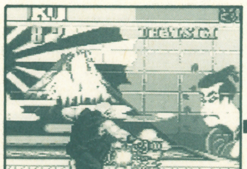
←竜巻旋風脚はソニックブームとヨガファイアをすり抜けるぞ

[連続技 一撃必殺の威力を秘めた強力な連続技。それを見た者は、恐怖をおぼえるはずである]

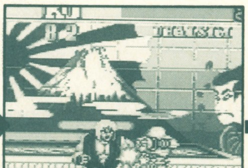
ケンの最大の魅力は、強力な連続技である。まさに一撃必殺の言葉が、相応しい。完璧に当たれば、体力ゲージの半分を奪い去ることも可能なのだ。

その連続技とは、ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ（しゃがみ大パンチでも可能）→昇龍拳である。

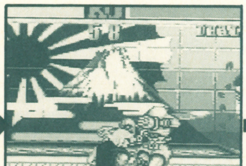
ジャンプ大パンチは、相手キャラクターの腹部に当てるつもりで、出す。腹部等の高い位置にヒットすると、相手の反撃を喰らう可能性があるからだ。ヒットしたらば、すぐに大パンチを押す。キャラが着地するのを確認してからでは、遅い。ボタンを押したらすぐに昇龍拳。三つの技は、どれも目で確認して入力したのでは、ダメ。入力は早すぎてもダメと、難しいけど、おぼえる価値は十二分にあるよ。



↑最初はジャンプ大パンチで懐へ入る。相手の腹部に当てるように！



↑大パンチでアッパー。しゃがんだ状態の大パンチでもかまわない



↑最後に昇龍拳大パンチ昇龍拳ならば、以外と楽に出せるはずだ

↑相手は気絶へ。これだけで体力ゲージの半分を奪ってしまうのだ！

VS リュウ

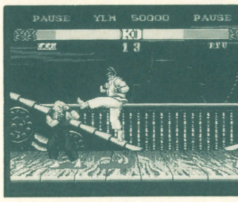
宿命のライバル対決へ――ケンの特徴を活かし、相手を撹乱するのがポイントだ

リュウとケンの戦いである。ある意味では、対戦プレイにおいて、この組み合わせが、もっともベストバウトとなる確率が高い。同一の基本でありながら、別々の進化をたどった2キャラ。そのため、リュウとケンの違いが明確にわかる組み合わせとも言えるだろう。

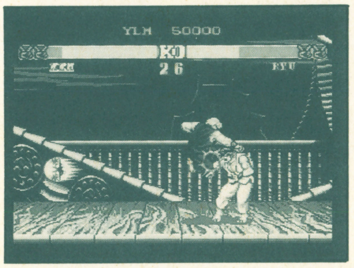
波動拳を撃つときは、小パンチによるものだけにしよう。中パンチや大パンチでの波動拳は時折、混ぜる程度にしておく。リュウの旋風脚は、上昇、下降中は無敵。中や大パンチの波動拳では、この無敵時間を利用され、旋風脚をヒットさせられてしまうのだ。接近戦では小パンチでコマンドを入力する癖をつけるようにしよう。

横に大きくスライドする昇龍拳をうまく使う。接近戦で相手が波動拳を撃ってきたらば、すかさず中または大パンチで昇龍拳！　これで波動拳をすり抜けて、リュウにヒットさせることができるのだ。

⬇リュウの旋風脚はガードし、着地の瞬間を狙って投げてしまおう。ガード中に昇龍拳を入力することもできるよ



➡しゃがんでいると喰らい判定の幅が広がる。技を空振りした相手に足払い！



⬅波動拳を撃つ癖を見切って、飛び込む。自分にも癖がないかチェックせよ

VS ケン

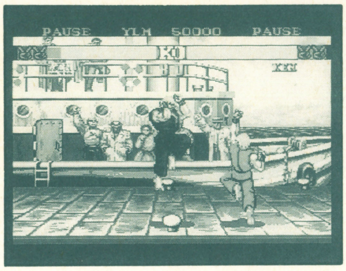
これこそが本当の同キャラ対戦。お互いのテクニック差が、ここで明確になる！

まったく同じ能力を持ったキャラ同士の対戦。それだけに心理面での戦いとテクニックが競われる。

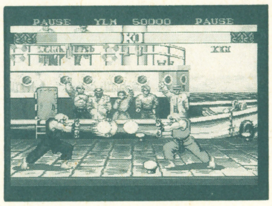
相手の波動拳を撃つタイミングを見極めるのが大切。冷静に動きを観察して、どのようなときに波動拳を使うことが多いのかを、調べてみよう。初級・中級者が陥りやすいのが、後方へジャンプしたあとや、こちらの足払いをガードしたとき。このようなときに波動拳を撃つプレイヤーは、意外と多い。それを頭に入れておき、もしこのような癖が見つかったら、どんどん先読みして、飛び込んでいこう。もちろん自分にも、こんな癖がないかどうかを確認しようね。気づいたら、すぐに矯正すること。相手だって同じことを考えているのだ。飛込むときは大パンチがよい。当たり判定が大きく効果的だ。

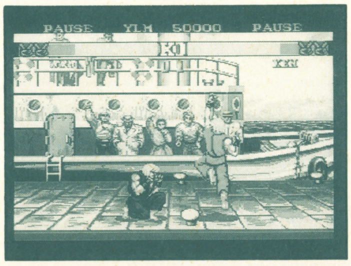
中や大の昇龍拳を相手が空振りしたら、着地際を攻撃！　対リュウにもケン対策は応用できるぞ。

➡ケンの昇龍拳は横へ大きくスライドする。こんな状態でも当たっちゃうぞ



⬇波動拳の撃ち合いに。こんなときはこちらから飛び込んでしまうにかぎる





⬅連続昇龍拳には足払いを当てる。動きが速いので、タイミングが難しい

VS E・本田

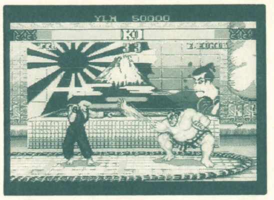
鍵は如何に空中へ飛ばせるか。相手の攻撃を誘うのも、戦略のひとつなのである

対本田戦では、どのようにして相手を空中へ飛ばせるかがポイントとなってくる。基本となる戦いかたは、波動拳を連射して、飛び込んできたところを昇龍拳や、斜めジャンプしての大キック（この場合、ケンがジャンプした瞬間にキックを出しておく）で迎撃する――これが繰り返せれば理想的だ。

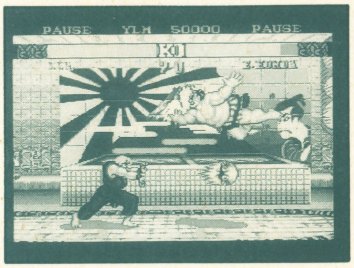
が、実際はそうはいかない。スーパー頭突きで不意に攻撃されたりと、理想どうりには戦えない。

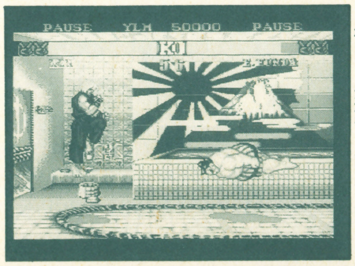
そこで、自分のペースをつかむには、相手の技をこちらから誘ってしまうのが、一番だ。もっとも多く使われると思われるのが、スーパー頭突きを誘う方法。これは簡単。接近戦となったら、後方へジャンプして逃げるのだ。相手プレイヤーは、こちらの着地を狙って頭突きを出すことが多い。そこで、着地した瞬間に昇龍拳や小パンチを出せば、頭突きを迎撃できるのである。便利なひっかけだよ。

⬇百烈張り手は、小パンチでカンタンに防いでしまうのだ。本田戦では、小パンチをこまめに出しておくといいよ

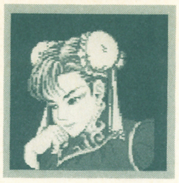


➡遠距離戦となったら波動拳で攻撃。空中に跳んだ本田を狙って攻撃だ！





⬅後方へジャンプすると、こうなることが多い。着地後、昇龍拳で撃墜だ



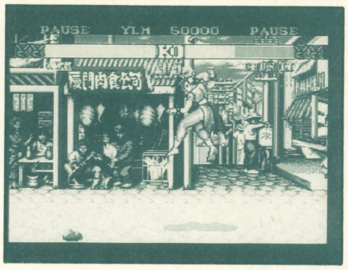
VS 春麗

徹底した地上戦で勝負に挑め。足払いと波動拳の使いかた次第で女神は微笑む

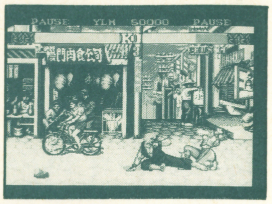
春麗との戦いでは、地上戦で勝負するといいだろう。特に飛び道具である波動拳と足払いの組み合わせを、うまく使えるかが重要だ。

波動拳は、乱射しないで、要所要所で撃っていく。春麗のジャンプが、ちょうどこちらの懐に届くような間合いのときには、絶対に撃ってはいけない。相手も波動拳を待っているのだ。こんなときは、立ち小キックや、しゃがみ小パンチ等でフェイントをかける。露骨に波動拳を狙ってきているようならば、これだけで相手はジャンプしてくることだろう。昇龍拳や立ち大パンチで迎撃してしまえ！

地上戦では、中キックの足払いを使おう。間合いも広く、動作もすばやいので、春麗戦では、大キックによる足払いよりも使い易い。こうすると自ずと戦いは、足払いの応酬となるはず。足払いはせずに、歩いて近づき、そのまま投げてしまうのもフェイントのひとつ。



➡迂闊にジャンプするのは、空中投げの餌食となる。地上戦のみで勝負せよ



⬇春麗には、中キックの足払いが入りやすい。春麗が近づいてきたならば、中キック足払いで牽制しつつ波動拳だ

⬅接近戦での波動拳を読まれるとこんなことに。足払いをうまく織りまぜる

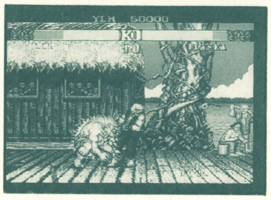
VS ブランカ

素早いジャンプに翻弄されてはならない。ローリングアタックへの対処が難しいぞ

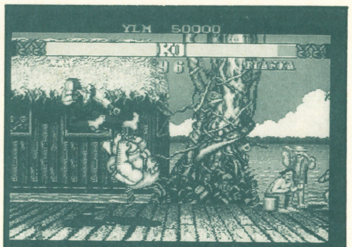
ブランカのジャンプは素早い。大抵のキャラクターは、こちらの波動拳を見てから飛び込んできたら、昇龍拳を当てられる——もちろん、先読みされていては、無理だが——。が、ブランカとバルログは、波動拳を見てから飛込んでも、ジャンプが素早いために、着地までの時間に、昇龍拳を出せるほどの余裕はないのである。接近戦での波動拳は、滅多に使わないように。

こちらからブランカの懐へ飛込んでいくときは、ジャンプ大パンチを活用しよう。このパンチは、ブランカの大抵の攻撃は、防げるのだ。ローリングアタックさえも、ジャンプ大パンチで一方的に打ち落とせる。他キャラに対しても、とても有効な、技なのである。

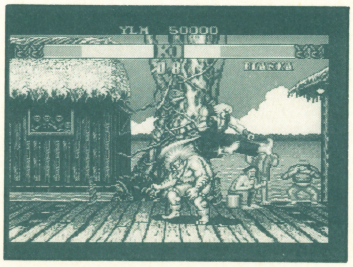
本田同様に、ブランカ戦でもローリングアタックを誘ってしまおう。後方へのジャンプでローリングを誘い、着地と同時に昇龍拳だ！着地寸前の大キックでも落とせる。



⬇こちらの起きあがりを狙っての電撃は、昇龍拳以外では攻撃できない。素直にガードしておくのが、賢い選択よ



➡後方ジャンプで、ローリングを誘う。空中での大パンチや昇龍拳で迎撃だよ



⬅ブランカはこうなりやすい。相手が転んだときに、これを狙うと効果的だ

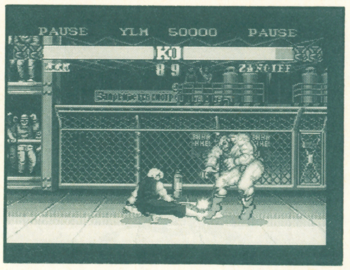
VS ザンギエフ

スクリューパイルドライバーの恐怖に打ち勝つ。相手との間合いを調整せよ！

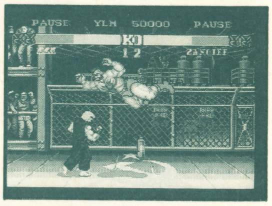
試合開始時の立ち合いの間合いよりも内側へは、入り込まないのが鉄則。常にケンを前後に動かし、間合いを詰めないようにしよう。

離れているときは、波動拳でプレッシャーをかけていく。ダブルラリアットで波動拳をかわされても、間合いが離れていれば、攻撃を喰らうことはないのだ。ダブルラリアットは足元が弱いので、ぎりぎりまで近寄り、大キックの足払いを当ててしまえばよい。ガードされたらば、すぐに後方へジャンプして間合いを離そう。

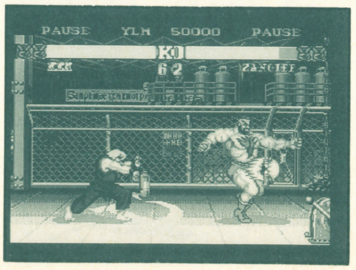
ザンギエフとの間合いが狭まったらば、前後に動いて間合いを相手に図らせないこと。相手が近づこうとしているのならば、大キックでの足払いをいきなりぶつけてみよう。飛び込まずに地上戦で勝負するのだ。足払い合戦となったら、歩いて近づき、そのまま投げてしまえ。足払いだと思っているため、相手は投げに反応できないはず。



➡ザンギエフは接近戦を好む。足払いで牽制し、波動拳を撃てばいいのだ



⬇フェイントを織りまぜて波動拳を撃つ。誤ってジャンプした相手には昇龍拳や後方ジャンプでのキックを当てろ



⬅波動拳はラリアットでかわされる。すぐに接近すれば足払いが当たるぞ

VS ガイル

問題はソニックブームへの対処。一方的な展開で負けることだって、ありうる

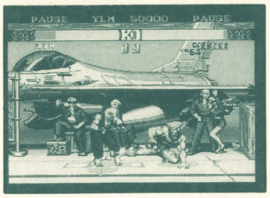
スタート直後は、一歩だけ前へ進んで、足払いを大キックで出す。相手がソニックブームを撃っていれば、こちらの足払いとの相打ちになる。が、ケンが弾かれるだけに対して、ガイルは転んでしまうので、勝負の流れとしてみると、ケンのほうがやや有利なのだ。

転ばせられなかったら、急いで間合いを離そう。ジャンプで後ろへ跳んでしまうのが、一番賢い方法だろう。接近戦では、不利だ。

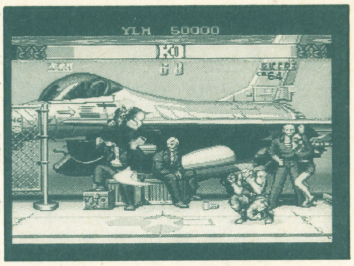
ガイルが離れたらば、波動拳で押していく。2発程度撃ったらば、何回かフェイントを間にかますようにすれば、先読みはされ難いぞ。

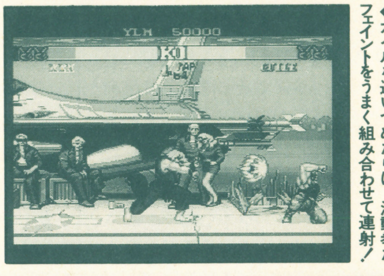
ガイル戦での注意点は、接近戦でのソニックブーム。ついつい波動拳で相殺したくなるが、我慢すること。相殺すると、その後波動拳の硬直時間中に、ガイルの攻撃を受けてしまう――ソニックブームの硬直時間は、波動拳のそれよりも短いのだ――おぼえておこう。

⬇ガイルの足払いは、間合いが広い。こんなに遠くからでも当たってしまうのだ。なるべく遠距離戦に持ち込もう



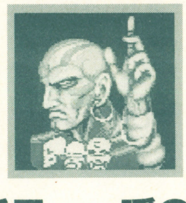
➡ソニックブームの瞬間を狙っての旋風脚。攻撃力が低いため、使いづらい





⬅ガイルを追いつめたらば、波動拳だ。フェイントをうまく組み合わせて連射！

VS ダルシム



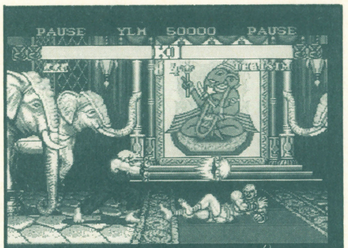
伸縮する手足。一瞬のチャンスを活かせるかが、戦いの流れを決定することに

伸縮する手足は、ケンにとって非常にやり辛い。何しろ離れた間合いからも、攻撃をしかけてくるし、ヨガファイアなる飛び道具をも持っている。さらには、波動拳の下をスライディングで潜ることが、ダルシムには可能なので、一瞬にして間合いを詰められてしまうのである。前作から引き継がれている8人の基本キャラクターの中では、もっとも苦しい戦いを強いられるのが、ダルシム戦なのだ。

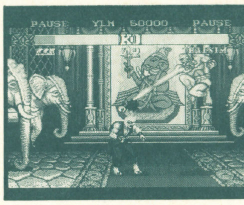
間合いが離れているときは、波動拳を使う。ただし、乱射は極力さけ、フェイントをうまく使おう。中から近距離にまで接近しているときは、波動拳は極力撃たず、フェイントをどんどん使っていこう。大キックでのスライディングを空振りしたらば、足払いを当てよう。

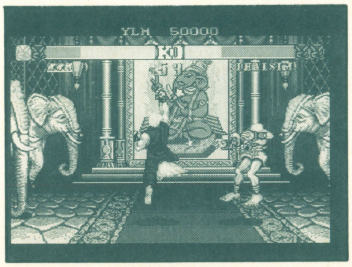
こちらから飛び込むときはジャンプ大パンチで。一瞬のチャンスを活かすためにも、強力な連続技はぜひともマスターしておきたい。

➡波動拳はスライディングで避けられてしまう。遠距離以外では多用しない



⬇ダルシムの手足は長い。ジャンプしたからといって、迂闊に近づくと…。大パンチ昇龍拳で撃墜するが一番いい





⬅接近戦では、中パンチ昇龍拳をうまく使う。ほら、こんなこともできるぞ

VS M・バイソン

攻撃は飛び道具を主体。常に遠距離戦で挑めば、ノックアウトはカンタンなのだ

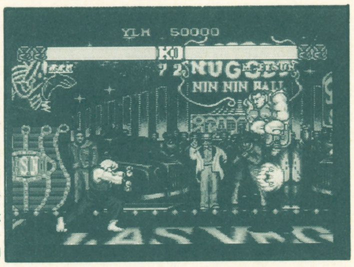
バイソンはジャンプの高さが低いために、飛び道具を嫌う。そこでスタート直後に、間合いを広げ、波動拳で押していこう。小や大パンチでコマンドを入力して、波動拳に緩急をつける。すると、バイソン側は、ジャンプのタイミングが非常に取り辛くなり、劣勢に立たされていくことだろう。

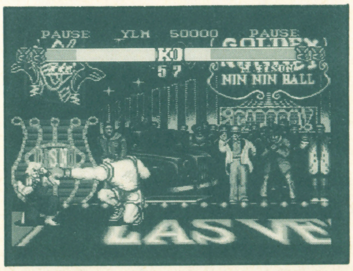
ジャンプで波動拳をかわされたらば、バイソンの着地の瞬間を狙って、足払いを入れておくといいだろう。ガードされても、間合いを広げられるので、再び波動拳を撃てばよいのだ。また、足払いではなく、そのまま投げてしまうのも、有効な技である。この二つを組み合わせると、効果は絶大だよ。

本田やブランカ同様に攻撃を誘うのも手。わざと大キックの足払いを空振りし、そこを狙ってきたバイソンに昇龍拳を当てる方法も。足払いを入力した直後には、昇龍拳のコマンドを入力していること。

⬇ダッシュアッパーやダッシュストレートは、昇龍拳や足払いで止めることができるのだ。覚えておいて損はない

➡バイソンは徹底した波動拳攻で、押していく。これだけでも勝ててしまう

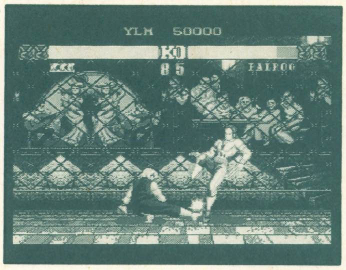




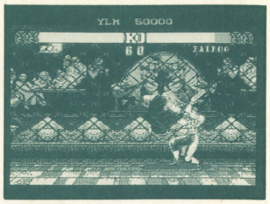
⬅逆に追いつめられると、脱出は難しい。相手の技を先読みして抜け出そう

バルログ

キミの反射神経が試されるとき！　バルログの動きに、はたしてついてこれるか？



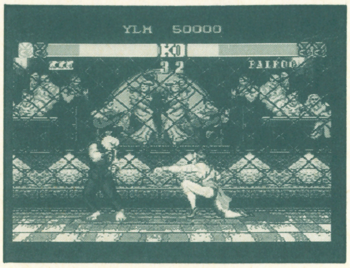
➡バルログをとにかく転ばせる。足払いや昇龍拳を使って追いつめていこう



⬇転んだバルログにはジャンプ攻撃。先手を取って攻撃し、相手にガードさせるのだ。波動拳は滅多に使わない

ただでさえ反射神経の要求されるゲームである『ストII』シリーズ。対バルログ戦では、この反射神経に頼る比重が、大きい。バルログの素早い動きを捉えるためには、やはりプレイヤー側の才能に頼らなくてはならない部分がある。

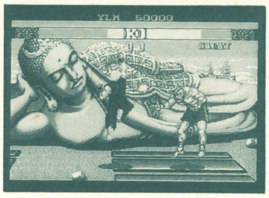
波動拳で押していくのが、賢い方法。ジャンプ大パンチで飛込んでもいい。確実に迎撃する手段がバルログにはあるのだが、それを失敗した場合、こちらの大パンチは確実にヒットする。例え防御したとしても、それは後で嬉しい効果をもたらしてくれる。バルログの腕についている爪は、ある程度、攻撃を防御すると、外れてしまう。そこで序盤戦は、ダメージを覚悟で攻撃をしかけ、どんどん相手に防御されてしまおう。爪があるのと、ないのでは戦局は大きく変わってくるのだ。波動拳はフェイントを織り交ぜていく。飛び込んできた相手は昇龍拳や空中蹴りで撃墜。



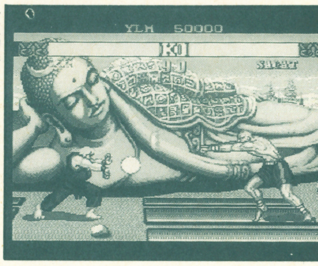
⬅何回か、こちらの攻撃をガードさせると鉤爪が取れる。ここからが勝負！

サガット

勝率は3割か。テクニックと心理面での戦いに比重をおいて、勝負を挑むことに



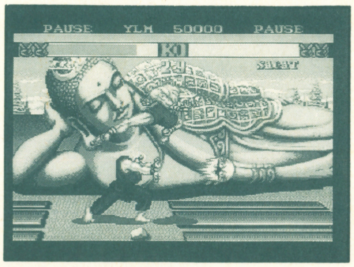
⬇サガットは背が高いので、中パンチ昇龍拳が当たりやすい。相手のパンチやキックに当てるようなつもりで出す



➡波動拳とタイガーショットの撃ち合い。こちらが撃ち負けてしまうのだ

サガットはリュウ及びケンにとっては、天敵である。長いリーチと強大な破壊力を持つサガットを完璧に使いこなされたらば、手は残されていない。心理面での駆け引きで、相手を騙すしかないだ。

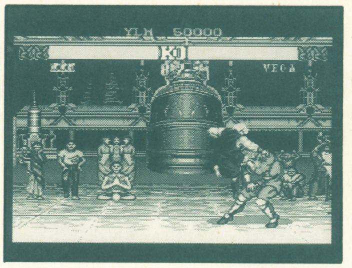
ケンで戦うならば、昇龍拳をうまく使っていくしかない。タイガーショットを撃つために伸ばした腕に、昇龍拳をヒットさせたり、相手のジャンプ攻撃を迎撃したりだ。こちらが接近すると、大抵のプレイヤーは長いリーチを活かした攻撃をしてくる。そこで、相手が攻撃してくることを予測し、そこにぎりぎり昇龍拳——もちろん中パンチによるものだ——が当たる間合いまで近づいていこう。当たるか当たらないかは、運に頼るしかないのだ。こちらから飛び込むときは早めにジャンプ大パンチを出しておこう。これでタイガーアッパーカットを封じられる。もっとも完璧なアッパーは防げないが。



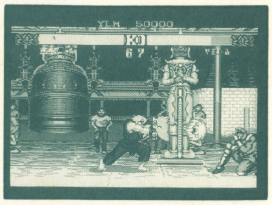
⬅接近しての波動拳は危険。絶対にジャンプ大キックが当たってしまうのだ

ベガ

悪の帝王は、守勢にまわると弱い！　流れるような攻撃で帝王を粉砕するのだ



➡先手先手で攻撃してく。ベガは防御に回ると、弱いキャラクターなんだぞ

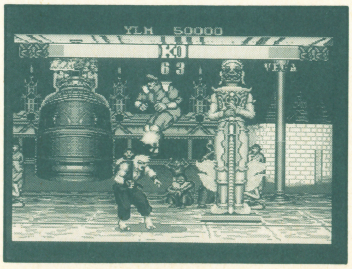


⬇追いつめたらば波動拳！　ヘッドプレスで反撃されることもあるので、フェイントをこまめに織り交ぜていこう

ベガは攻められると、弱いキャラ。そこで常に先手を取って攻撃していこう。波動拳を連射していれば、相手は、ヘッドプレスをするしかなくなる。そこでフェイントをかければ、ヘッドプレスをするために跳んできたベガを、立ち大パンチや昇龍拳で迎撃できる。

ベガのハメ技、とくに中パンチのサイコクラッシャー→投げのコンビネーションは強烈。そこでサイコクラッシャーはガードし、ベガが着地しそうになったらば、✚ボタンを前方に入れて、中パンチボタンを連打しよう。これで、なんとか投げ返せるはず。PC版は、サイコクラシャー投げが、やや成功し辛くなっているようなので、なんとか投げ勝てることだろう。

接近戦では、どんどんジャンプで飛び込んでいこう。ジャンプ大パンチを使えば、大抵はケンの攻撃がヒットする。ベガに攻撃させる隙を与えずに、次々と技を出せ！



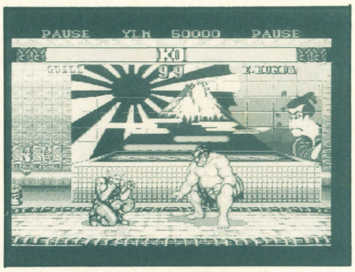
⬅ヘッドプレスは、強烈。でも、しゃがめば、踏まれずにすんでしまうんだ

攻めるも守るも、まずは"ため"の時間の把握から

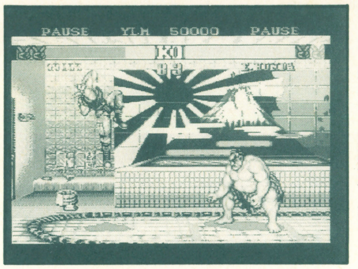
ガイル

[心得 必殺技は全てため技だ]

ソニックブームは後方に、サマーソルトキックは下方に、それぞれためが必要な必殺技。この必殺技を常に出せる状態にしておくのが望ましい。で、✚ボタンを後方斜め下に入れておく。これがガイルの基本姿勢だ。そしてジャンプで飛び込む時には空中で、技を出している時にはその最中にも、当然✚ボタンは後方または斜め下。まずはこれを徹底しよう



➡この状態なら必殺技両方をすぐに撃てる。だが、このまま固まってばかりいてはイケナイ。それは"待ちガイル"といってとても悲しい戦法なのだ



⬅ジャンプしている時も、当然後方かもしくは後方斜め下にボタンを入れてためを作る。いかにさりげなくためられるか、がガイルの熟練度を決める

[知識 アメリカ人なので足長おじさんです]

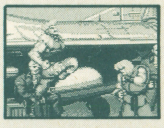
オォなんと、基本技で使用頻度が高いものを列挙したら、すべて中キックではないか！　そう、この中キックの使いこなしがガイルの命なのである。もちろん他の技も使うのだが、まずはこの4つだ。特にしゃがみ中キックは間合いの把握が大切だぞ。

しゃがみ中キック

「スライドキック」という。とてもリーチが長く、全キャラ共通で使えるガイルの最大の武器である。足の先を当てるように出していく。

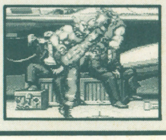
ニーバズーカ

✚ボタンを左右に入れながら中キックボタンを押すと出せる。この技を上手く使って、遠方からソニックをためながら近づいていく。



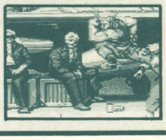
立ち中キック

「スラストキック」という。サマーソルトのためがない時やソニックを飛び越えてこられた時は相手の下に潜り込むようにして出す。



ジャンプ中キック

ガイルの飛び込む技で唯一下方向に当たり判定が強い技だ。ケースバイケースだが、飛び込む時にはまずこの技でいくのが無難なのだ。

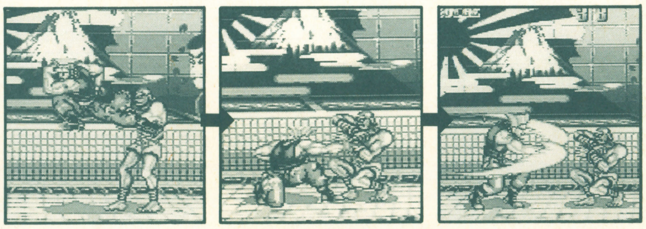


[連続技 ジャンプ中にためるのが全てに共通する基本。カンタンなのでガンガン使っていこう]

ためながらジャンプ攻撃、着地後に技を出し、すぐにためを解放しつつ必殺技につなげる。これがガイルの連続技の基本だ。着地後の技を当てたらすぐに必殺技を出す。そうすると技の戻りのグラフィックが省略され、すぐに必殺技が出てくれるのだ。

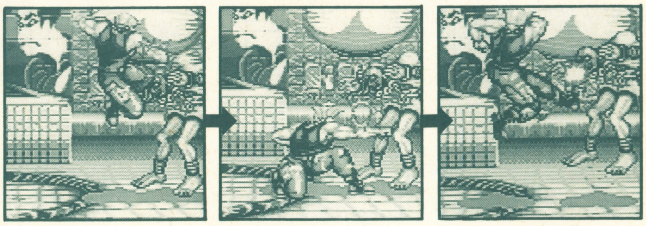
まず1。これは相手の起き上がりなどに飛び込み、攻め立てていく時に使う。最初のジャンプ中キックが入れば3発全て入って相手はピヨる。ガードされてもソニックの後にすぐにためを作りつつしゃがみ中キックを当てて、再びソニックを撃てば相手を押していける。2は主に相手がピヨっている時に使う。最初のジャンプ大パンチは着地ギリギリで当てよう。2発目のしゃがみ中パンチを立ち大パンチにしたりもできるよ（チト難しいが、サマーを撃つための＋ボタンコマンドの下から上の途中のニュートラルの時に大パンチを押す）。3は相手をステージの端でピヨらせた時にのみ入る連続技。

1



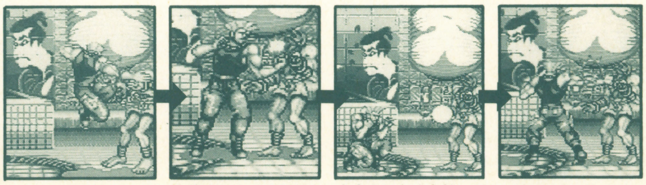
⬆中キックで飛び込む　⬆着地後しゃがみ中パンチ　⬆すぐにソニックを入力する

2



⬆打点を低くして大パンチ　⬆しゃがみ中パンチが出たら　⬆すぐにためを解放、サマー

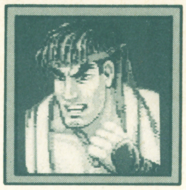
3



⬆やはり打点を低くしてジャンプ大パンチ　⬆後方にためを維持しつつ立ち大パンチ　⬆すぐにためを放って大のソニックブーム　⬆最後は大パンチボタン連打で裏拳を入れる

GUILE

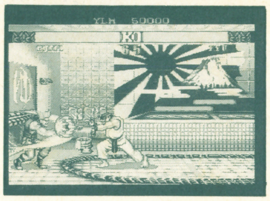
VS リュウ



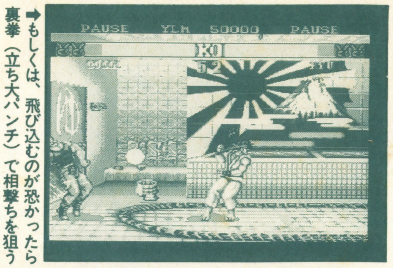
注意、端に追い詰められてはいけない！竜巻旋風脚への反応が勝負の分かれ目

ダッシュになり波動拳のスキが少なくなったリュウは波動拳でどんどん押してくるはずだ。だけど、無闇に飛び込んでも待っているのは昇龍拳。画面の端から端位の位置関係ならいいが、波動拳を１回ガードしてからの飛び込みは、まず昇龍拳などで返されてしまう。波動拳はできるだけソニックで撃ち返していこう。そうすれば直後の波動拳を読んで飛び込むこともできる。間合いを詰めたらしゃがみ中キックで相手の波動拳を牽制しつつ、ソニックをためる。ソニックを撃った後にずかずかと近寄っていくと、竜巻旋風脚でダウンさせられてしまうので注意。相手が竜巻で攻めてきたら、リュウの体の軸に当てるようにしゃがみ大パンチで応戦していこう。

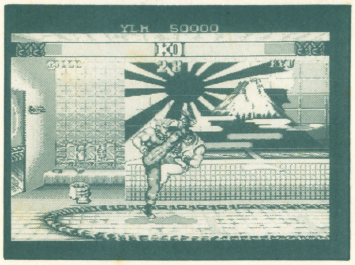
近い間合いで、ソニックを波動拳で消されたら、固まっているリュリに立ち大パンチ（裏拳）を入れてあげよう。



⬇端に追い込まれて波動拳を連打されたら、まず波動拳をソニックで消す。そして直後の波動拳を飛び込む



➡もしくは、飛び込むのが恐かったら裏拳（立ち大パンチ）で相撃ちを狙う

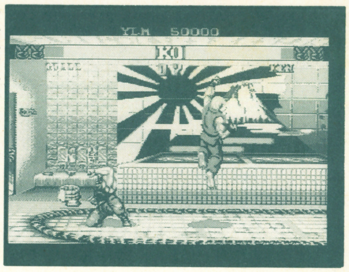


⬅ソニックを飛び越えてこられたら下に潜り込んで立ち中キックで返そう

VS ケン

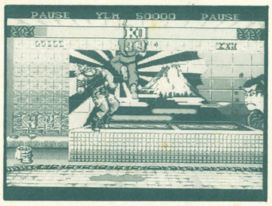
リュウよりはラクな組み合わせ 昇龍拳の連打と竜巻のスピードに注意

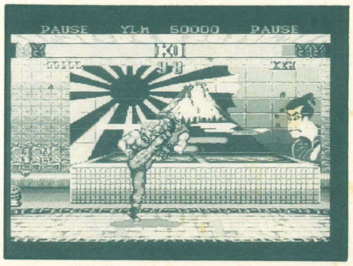
基本はリュウと同じ。近い間合いを保ちながらソニックで押していく。ただケンの場合は、竜巻を喰らっても倒れる訳じゃないし（確実にしゃがみ大パンチで返せる）、波動拳のモーションも大きいので与し易い。注意したいのは昇龍拳。ケンのそれはスキが少ないため、こちらのしゃがみ中キックなどが狙われやすい。あまり単調に手足を出していると合わされてしまう。昇龍拳の空振りを見て投げにいく時も注意。少し遅れると２発目の昇龍拳が当たってしまう。また竜巻からの投げや着地昇龍拳もあるので、ケンの動きを冷静に見ていること。竜巻はガードして着地を投げてもいい（リュウの時も）。ソニックを相手が波動拳で相殺したときは、硬直している相手に裏拳（遠い間合いの立ち大パンチ）を入れる（リュウの時も）。この裏拳が届くくらいまでの間合いを常に保つようにしていけばベスト。



➡昇龍拳（小）の空振りは不用意に投げにいかないこと。確実に技を当てる

⬇ケンの昇龍拳（大）は横に大きく伸びるため、波動拳をガードしてからの飛び込みは全て返されてしまう





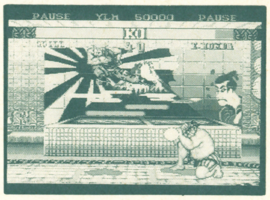
⬅ケンのジャンプ大パンチは強いが、立ち中キックで返せる（シビアだけど）

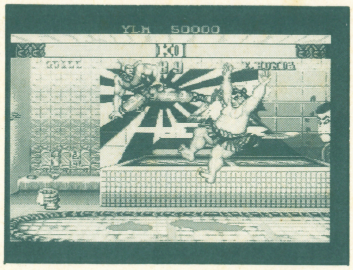
VS E・本田

フェイントを駆使してサマーで迎え撃つ。不用意な接近戦は避けよう

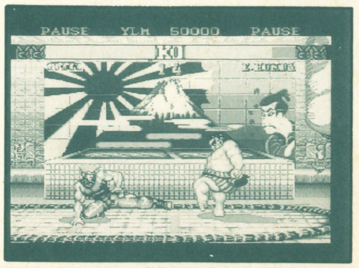
ジャンプ大キックが長い本田は意外な強敵。間合いによって相手の飛び込みに対する返し技を使い分けていこう。遠い間合いで撃ったソニックを飛び越えてきた時は、こちらもすぐに飛んで大キックを出して返す。本田が早めに技を出していると相撃ちになることもあるけど、そんな時は相手の着地を狙ってしゃがみ中キック。間合いが近いときは下に潜り込んで立ち中キック。それが間に合わないような間合いやタイミングの時はガードしておこう。百烈張り手でずんずん近寄られたらしゃがみ小パンチで返す。スーパー頭突きもしゃがみ小パンチ連打で。もちろんたまっていればサマーソルトで返すのが一番だけど。こちらの飛び込みは全てスーパー頭突きによって返されてしまうので、基本的に飛び込まない方がよい。フェイントを使って飛び込ませ、サマーソルトで撃墜するのがベストだ。

⬇相手の起き上がりに飛び込むなら、早めに遅いソニックを撃って重ねておく。スーパー頭突きを封じるためだ



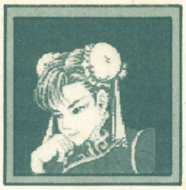


➡相手が飛んできたら、こちらも飛んでジャンプ大キックで応戦する



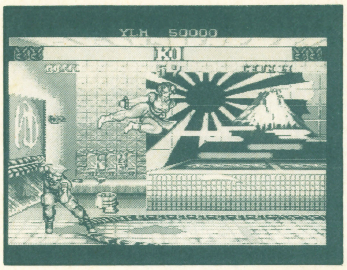
⬅しゃがみ中キックは、読まれると本田の足払いなどで合わされやすい

VS 春麗



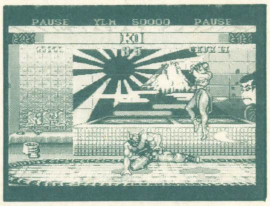
起き上がりサマーソルトさえ出れば完璧 ソニックブームで押していこう

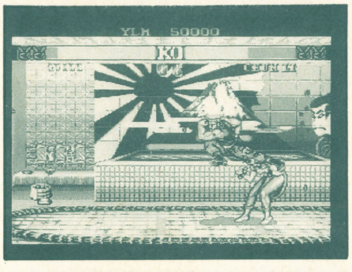
遅いソニックを追いかけて攻めていく。相手がガードしたら、続けてしゃがみ小、中キックを連続でカードさせ、その間にソニックとサマーのためを作る。ソニックを飛び越えてきたときは下に潜って立ち中キック、こちらを飛び越えるように飛んだ場合にはくぐって立ち中パンチを当てる。乗っかり攻撃でこられた場合立ち中キックでは返せないが、その後飛んでいった春麗に向かってジャンプ大パンチを当てればOK。しゃがみ中キックはあまり単調に出していると、相手のしゃがみ大キックで合わせられてしまう。しつこくそれを狙ってくる相手にはスキを見て速いソニックをぶち当ててあげよう。転ばされたら起き上がりの攻防となる。起き上がりサマーソルトが出せれば文句ナシ。ただそのサマーソルトをすかして投げを狙ってくることもあるので、その辺は読みの勝負になる。



➡ソニックをちょうどこんな間合いで飛び込まれた時はガードするしかない

⬇ソニックを垂直ジャンプでかわされたら、着地を狙ってしゃがみ中キックや立ち大パンチ（裏拳）を当てていく





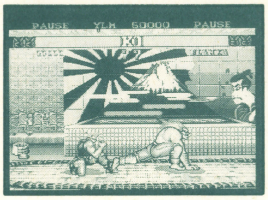
⬅相手を転ばせたら起き上がりにどんどん飛び込んでいこう。ラッシュだ

VS ブランカ

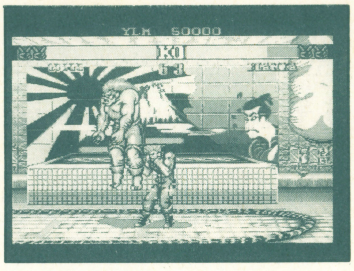
速度に違うソニックブームで翻ろうする。間合いの取り方が勝負の分かれ目

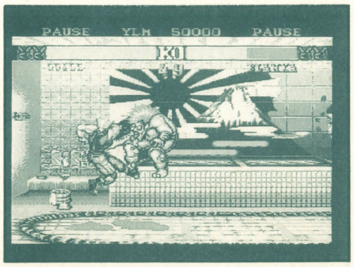
地上、空中共に技が強く、攻撃力も高いブランカは強敵だ。遠い間合いで戦うのが基本。遅いソニックを撃ち、それを飛び越えてきたブランカをジャンプ大キックやしゃがみ中キックで迎え撃っていく。技を当てた後はすぐに次のソニックを撃ち、再び間合いを離していく。近い間合いで飛び込まれてしまったら、ブランカの下に入って立ち中キックで返す（もちろんサマーがたまっていればサマーで攻撃)。この時ブランカが大パンチできていると一方的にくらってしまうことがあるが、それはブランカの打点が高い時。即座に中パンチボタンを連打して〝くらい投げ〟をしてみよう。相手の技が届かない位の間合いでは、ローリングアタックを警戒するためにしゃがみ小パンチを連打しているといい。また、こちらからの飛び込みはローリングや持ち上げパンチで全て返されてしまうので得策でない。

⬇近い間合いでしゃがみジャブを連打しているとしゃがみの大パンチや大キックを当てられてしまう。ほどほどにね



➡相手の飛び込みが近い時はくぐって投げてしまう、という手も使えるぞ





⬅フェイントに引っ掛かって飛んできたら、もちろんサマーソルトで落とす

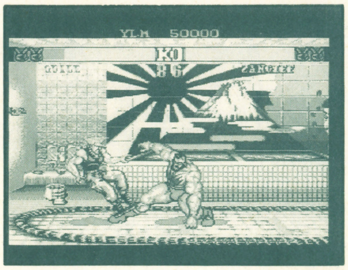
VS ザンギエフ

相手のしゃがみ大キックに気をつけて やはり起き上がりサマーがあれば完璧？

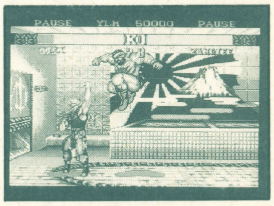
基本的にラクな組み合わせなのだが、ザンギエフの場合は特に相手のレベルによる。熟練のザンギエフには一瞬の油断もできない。

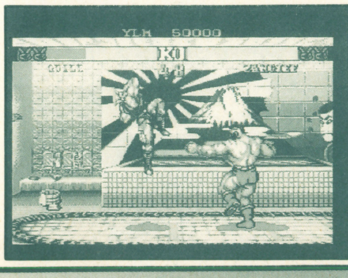
相手のしゃがみ大キックに合わせられないようにしゃがみ中キックを当てつつ、ソニックを撃っていく。ザンギエフの飛び込みが遅ければ早めのしゃがみ大パンチ、早ければ立ち大キックで返す。大キックは相撃ちになることも多いので、近い間合いでなければ着地にしゃがみ中、大キックを当てるのも混ぜていく。ソニックをダブルラリアットでかわされたら、近づいていってしゃがみ中キックを当てる。転ばされると起き上がりの攻防となるが、起き上がりサマーが出せればひとまず安心。サマーの空振りを狙ってくる相手には、いきなり近づいていって投げたりしてもよい。もちろん、ガードして様子を見るという手もあり、読みの勝負となる。

➡とにかく転ばされるのが一番よくない。中足払いは出し過ぎないように



⬇当然ソニックもフェイントを交えつつ出す。引っ掛かって飛んできたらサマー。起き上がりに飛び込むのもよい



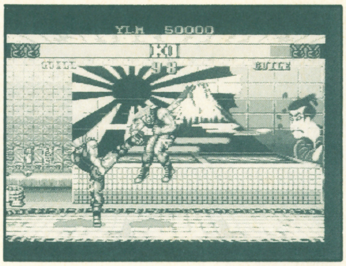


⬅起き上がり以外で飛び込んでいくのは危険。ラリアットなどで返されるぞ

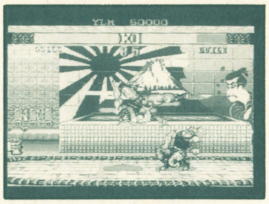
VS ガイル

ソニックブームの撃ち合い必至
ミスをした方が負け、の消耗戦

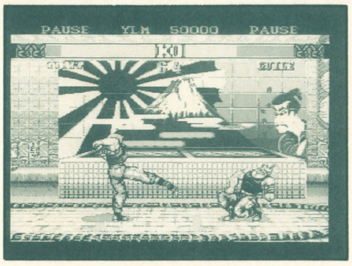
間合いが離れると必然的にソニックの撃ち合いとなる。ための時間を感覚として把握していないと相手に押されてしまう。間合いを詰める時はニーバズーカを使う。小のソニックを撃ち、ニーバズーカで間合いを詰めつつソニックを相手にガードさせ、すぐに大のソニックを撃つと、相手はガードするしかない（何かしようとすると喰らう）。これは他のキャラにも使える非常に有効なトリックなので、覚えておこう。相手の飛び込みは、遠目なら立ち大キック、近めなら下に入って立ち中キックで返せる。だが、ソニックをドンピシャのタイミングで読まれるとどうしようもないので、それだけは注意。あとはいかにしゃがみ中キックを当てられるかの勝負。しゃがみの中、大キックの戻り際や、ソニックの出掛かりを狙っていこう。ソニックとの相撃ちならこちらが有利なのだ（しゃがみ中キックのが減る）



➡ソニック投げと見せかけ、リバーススピンキック（➡と大キック）を当てる



⬇相手の飛び込みは全てラウンドハウスキック（遠い間合いの大キック）などで返せる。サマーソルトはいらない

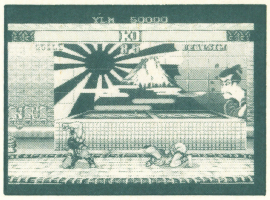


⬅相手のしゃがみ中キックは立ち小キックの連打で返すこともできるよ

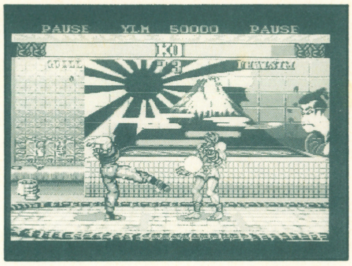
VS ダルシム

ウラのウラまで読み合うアツい闘い
真の五分五分勝負がここにある

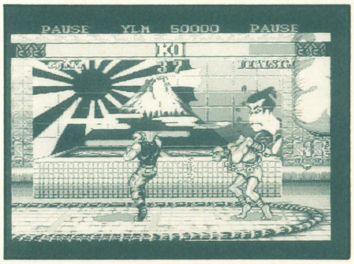
セオリーだけではダメで、読みの要素なくしては勝つことは難しい。基本的にはソニックで押しつつ、相手のヨガファイヤーを読んで飛び込むことを狙う。まず、ダルシムの立ち大パンチがちょうど当たらない位の位置まで歩いていき、そこからソニックを撃っていく。スライディングでくぐられてしまうのでソニックを撃ってもズカズカ歩いていくことはできない。できる限りヨガファイヤーをソニックで消しつつ、次のヨガファイヤーを読んで飛び込む。ヨガファイヤーをガードした後の飛び込みは大抵返されてしまうからだ。近めの間合いから飛び込みが決まったら、一気に3段攻撃にもっていきたい。近寄ったら立ち小キック、しゃがみ中キック、ソニックなどを読まれないように出しダメージを与えていく。また、近い間合いでは相手の動きを読んでいきなりだすサマーソルトも決まりやすい。



⬇がっちりガードを固めて余計なダメージをもらわないようにするのが基本。ガードしながらソニックをためていく



➡ソニックをスライディングでくぐろうとする相手には立ち小キックを

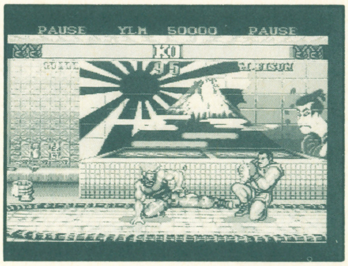


⬅近い間合いでソニックをヨガファイヤーで相殺されたら裏拳をぶちこむ

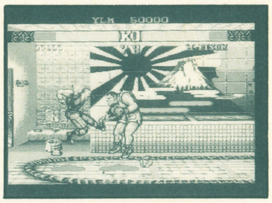
VS M・バイソン

ダッシュ攻撃はしゃがみ中キックで
ラッシュはサマーソルトで切り抜ける

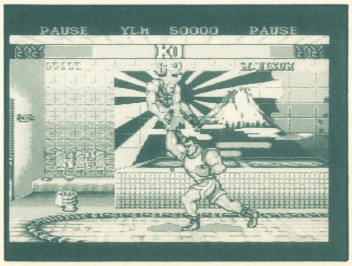
有利に闘える相手だが、バイソンのダッシュ攻撃は強烈だ。連続でくらうと瞬く間にピヨってしまうので、慎重に闘っていこう。ダッシュ攻撃やターンパンチは、基本的にしゃがみ中キックで止める。そしてスキを見てソニックを撃ち、飛んできたら立ち大キックや着地にしゃがみ中キックを当てて返していく。ダッシュ攻撃をガードしてしまった場合は、直後に足払いやソニックを出そうとするとバイソンの大パンチやターンパンチを喰らってしまう。とりあえずはガードするのが無難だ。相手がしつこくラッシュをかけてくるようならば、いきなりサマーソルトでザックリやってしまおう。サマーは当てやすいが、空振りすれば当然痛い目に遭うのであまり乱発しないように。また、中間の間合いでは時折立ち大パンチ（裏拳）を出すと、バイソンのダッシュ攻撃の出掛かりに当たることがある。



➡ソニックを追いかけてしゃがみの小中キックで押していくのもよい戦法



⬇ダッシュ攻撃にいきなりサマーがザックリ。これを繰り返していると、バイソンがなんだか可哀想になってくるぞ

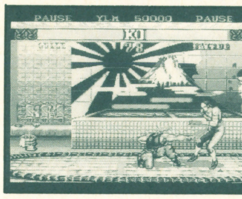


⬅こちらから飛び込んでいく必要はまったくない。全て返されてしまうね

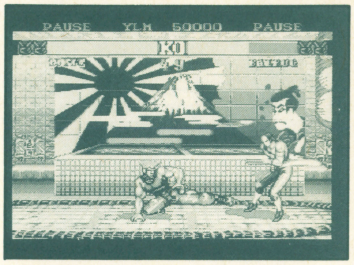
VS バルログ

バルセロナアタックを返せるかが勝負
落ち着いて相手の動きを把握しよう

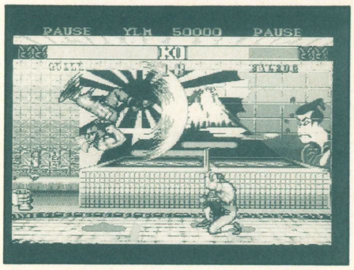
やっかいなのはバルセロナアタックだ。サマーソルトでも返せるのだが、裏に回られたり読まれてスカされたりすると着地を投げられてしまう。相手が飛んできたところに逃げジャンプ大キック、大パンチがベター。早めに爪を出されると負けることもあるが、これが一番確実だ。地上でバルログがソニックを飛び越えてきたら、こちらもジャンプして大キック、もしくは着地にしゃがみ中キックを当てる。接近戦ではがっちりガードを固め、スキをみて早いソニックを出していこう。タイミングさえよければ、遅いソニックを飛び越えてきたバルログをくぐって投げてしまうということも狙える。飛び込んできたらサマーで撃墜し、起き上がりに飛び込んでいく。ジャンプ中キック→しゃがみ小パンチ→小ソニック→しゃがみ中キック→中ソニックと（一例だけど）技をつないで攻め立てよう。



⬇相手の起き上がりに飛び込み、しゃがみジャンプ連打から小中の足払いをつなげる。爪を折ってしまうのだ



➡ソニックを垂直ジャンプでかわされたら着地にしゃがみ中キックを狙う

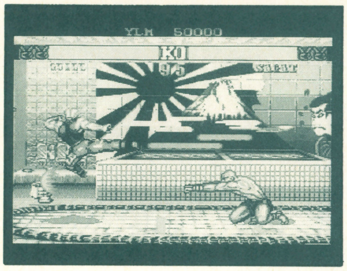


⬅近寄られたらいきなりサマーを出すのも手だが、空振りすると"エイッ"だ

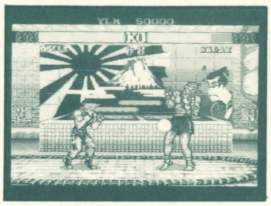
VS サガット

タイガーショットの連発がキツイ！
ガイル最大の敵がこのおっさんなのだ

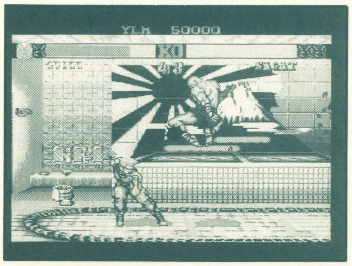
グランドタイガーショットを連発されるととても困る。ガードした後の飛び込みはまず返されてしまうので、ソニックで打ち消すか垂直ジャンプするかして、とにかく飛び込める状態を作り出す。もちろんサガットがフェイントにかまけていてくれれば歩いて近づくこともできるが、まぁそんなことはあまりない。飛び込んだ時に間合いが遠ければ、何も技を出さずにアッパーカットの空振りを狙うこともできるが、飛び蹴りなどでこられた場合は痛い。その時は早めに大キックを出しておけば返せることもある。近い間合いでソニックがタイガーショットで相殺されたら、サガットが立っていれば裏拳、グランドタイガーだったらしゃがみ中キックを入れる。ソニックを飛び越えられてきたら、すぐにこちらも飛んで大パンチなどを当てたり、着地を足払いで狙うのがいいが、あまり確実とはいえない。



➡速いグランドタイガーなら中キック（ソバット）でかわすこともできるけど



⬇ソニックを飛び越えてくるサガットには、ソニックのスピードに緩急をつけよう。速いソニックが当たることも

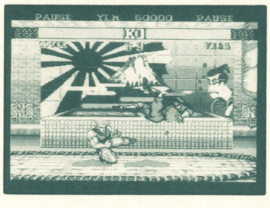


⬅タイガークラッシュをガードしたら、そのままボタン連打で投げが入るぞ

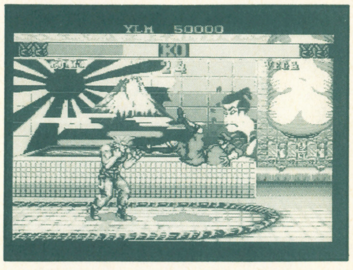
VS ベガ

強烈な必殺技をもつ強敵・ベガ
これもなかなかの名勝負だ

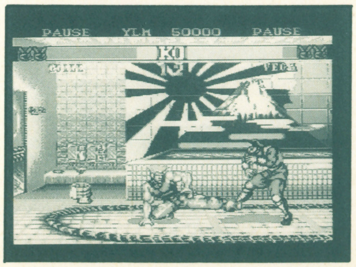
2通りの攻め方を使い分けよう。まずベガと離れて攻める場合。大小のソニックを撃ちわけ、ベガがジャンプしてきたら着地にしゃがみ中キック、ヘッドプレスできたら早めにこちらも後方ジャンプして大パンチを出す。これは間合いがいいと勝手に空中投げになってくれてとてもおいしい。次にソニックを追いかけて攻める場合。ベガがこちらに飛んできたら下に入って立ち中キック、遠目から立ち大キックなどで攻撃。ガードしているようならソニック追いかけの途中からジャンプし、上空から3段攻撃（P.79の①）で攻める。その後にまた足払いからソニックにつなぎつつ、間合いを離していく。調子に乗ってせめるとダブルニープレスを喰らうぞ。サイコクラッシャーはサマーソルトで返す。ためがないときはガードするしかないが、絡んだらパンチボタン連打で投げを狙おう。



⬇しゃがみ大キックは絶対に出してはいけない。ガードさせても2回転目にダブルニープレスが入ってしまうのだ

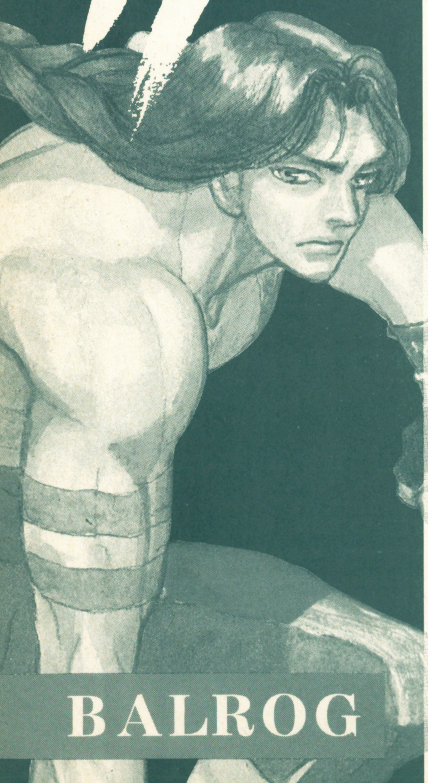


➡ダブルニープレスがあるので不用意な接近戦はさけよう。ピヨられるぞ



⬅ソニックを垂直ジャンプでよけられたら、近づいてしゃがみ中キックだ

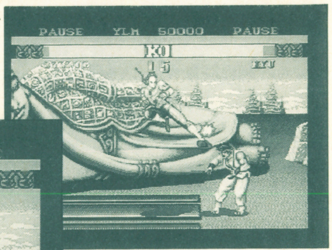
バルログ
“ヒョ～”を使いこなせ！ だがヒョ～だけじゃだめだ



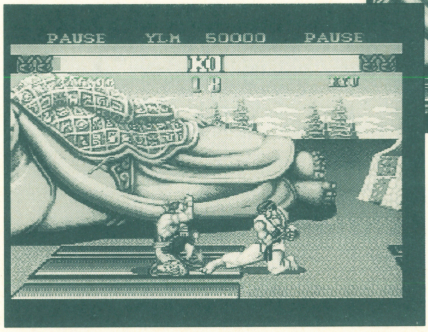
BALROG

[心得] このひとはとても爪が長い。しかし、爪は折れてしまったりもする。困ったひとなのだ

相手の技の届かない範囲から、リーチの長い爪（しゃがみパンチ）やスライディング（しゃがみ大キック）で攻撃する。これがバルログの基本戦法だ。これに時折、飛蹴りや小のローリングクリスタルフラッシュを混ぜていく。手数とスピードで相手をかく乱していくのである。しかし威力に乏しいので相手の技とかち合ったりすると、負けることのほうが多い。加えてあまり強い対空技がないので、守りに入るとトコトン弱い。つまり強いのか弱いのかよく分からないひとなのだが、攻めなければならないことだけは確かなのだ。



⬇爪は、ガードを含めて８回攻撃を受けた後、１回の攻撃につき８分の１の確率で折れるようになっている。折れると技のリーチも威力もダウンするので、爪は大切なのだ

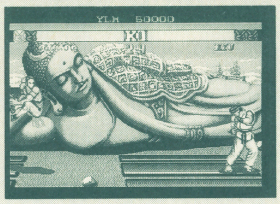


⬆四天王は全員そうだが、基本技の数が少ない。ジャンプ攻撃など飛蹴りオンリーだ。ロンリーな話だが、ないものは仕方がない。その分、戦略のコンビネーションで戦い方に変化をつけていかなければならない

[知識] 使い方次第で大きな戦力となるバルセロナアタック。イズナドロップ１本槍では勝てないぞ！

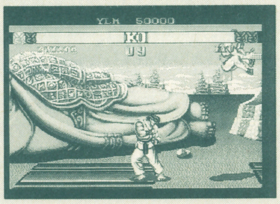
返し技を知らない相手には面白いように決まるのだが、知っている相手にはあっさり返されるバルセロナ。素直に投げにいってばかりではダメ。空中制御をうまく効かせながら、時には爪を当て、時には何もせずに相手の技の空振りを誘う。相手を幻惑させることで、初めて生かされてくる技なのである。フライングジャンプにいく方向や、画面中の自分の位置によって空中の軌道が変わってくるが、それは右の例証を見てほしい。注意したいのは、バルログを使う以上、スペインのステージを選んではいけないということ。金網に張り付いている間することがなくて、妙に間の悪い思いをするぞ！

例証①



自分が画面端にいる場合、すぐ後ろの壁に向かってフライングジャンプすると、超低空の素早い軌道で相手に向かっていく。イズナドロップを狙いやすいのはこんな時だ。逆に相手側の壁にいくと滞空時間の長い、高い軌道を描くことになる。つまり軌道の空中制御が行いやすいのだ。

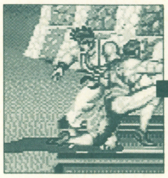
例証②



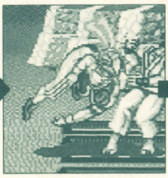
自分が画面中央より相手側にいる場合。自分側の壁でターンすると、どこに降りようとしているのか相手に悟られにくい軌道を描く。空中制御もしやすいので相手を翻ろうできるのがこのパターンだ。逆に相手側の壁でターンした場合は軌道を見切られやすく、返されやすいといえる。

[連続技] 攻撃力のないバルログだが、クリスタルフラッシュを使った６段攻撃は圧巻だぞ！

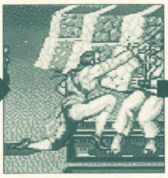
相手をピヨらせた時の連続技。相手に密着してしゃがみ小パンチを出し、すぐにローリングクリスタルフラッシュを入れる。クリスタルが全部入った後にしゃがみ中パンチを入れて、合計６段の攻撃だ。しかしためながら相手に密着しなければならないので、そこが難。ピヨったと思ったらすぐに相手方向へジャンプし、空中でためながら着地後しゃがみ大キックを出しさらに近寄ると、ちょうど密着状態でためも完了している。この技はリュウ＆ケン、ガイル、ダルシム、ザンギエフ、バイソンに有効。ほかのキャラにはクリスタルを小で出す４段が有効だ。



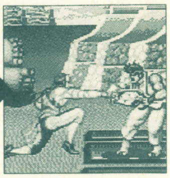
⬆ためながら近づき、密着してしゃがみ小爪



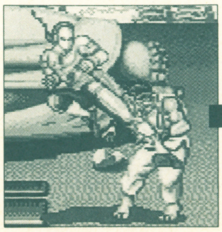
⬆すぐに大のクリスタルフラッシュを出す



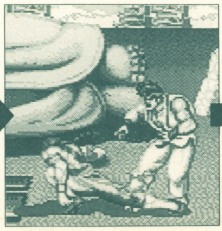
⬆大のクリスタルフラッシュが全部で４発入り



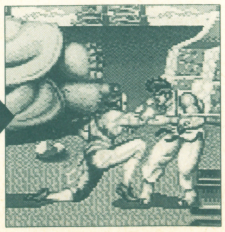
⬆仕上げにしゃがみ中爪を入れてフィニッシュ



⬆これはフツーの３段攻撃

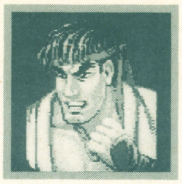


⬆飛蹴りからしゃがみ中キック



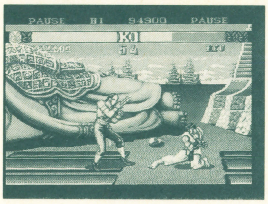
⬆最後にしゃがみ中爪

VS リュウ

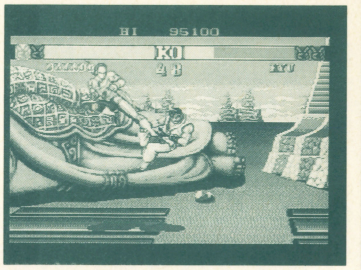


波動拳は見てから飛び蹴りをあてる
竜巻をうまく落とせれば恐くはない？

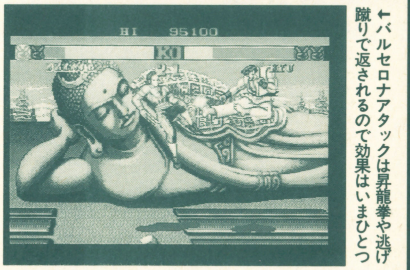
しゃがみ中パンチやしゃがみ大キックがちょうどあたる位の間合いがベスト。ここから爪やスライディングをあてていき、波動拳がきたら飛び込んでいく。波動拳は見てから飛び込んでもキックがあたるのだが、リュウの波動拳（大）はいきなり出てくるので、ボケッとしているとよくぶちあたる。反応が遅れたら素直にガードするのが無難だ。遠い間合いでは、基本的に波動拳は垂直ジャンプでよけること。不用意に飛び越すと飛び蹴りを喰らってしまうからだ。遅い波動拳はよけにくいが、がんばってよけて、とにかく歩いて間合いを詰めるようにしよう。難しいのが竜巻旋風脚。遠くで出されれば垂直や飛び込みのキック、立ち中パンチなどで返せるが、近くだと反応できないことが多い。スライディングでくぐって逃げてしまおう。リュウの飛び込みは全て立ち中パンチで返すことができる。



↓リュウが目の前でしゃがみ小キックをシャカシャカやりだしたら、立ち大パンチで。他の攻撃はあたらないぞ



→飛び込みは立ち中パンチか、こちらもジャンプして大キックで返していく

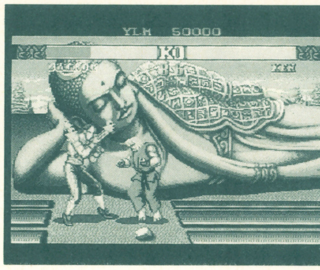


←バルセロナアタックは昇龍拳や逃げ蹴りで返されるので効果はいまひとつ

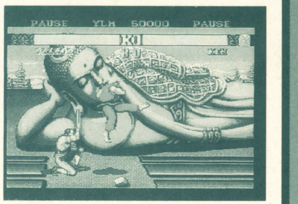
VS ケン

昇龍拳（小）のドラゴンダンスに注意
コイツ相手にピヨったら一巻の終わりだ

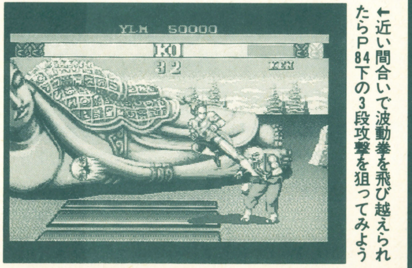
基本的な攻め方はリュウと変わらない。竜巻旋風脚の落とし方も一緒。ただ、気をつけなければいけないのは、ケンのジャンプ大パンチはリュウとは全く違うということ。ケンのそれは攻撃の当たり判定が下方向に非常に強く、これで飛び込まれると立ち中爪では返すことができない。早めの前方ジャンプ大キックで撃ち落とすか、少し後ろに下がって着地を投げてしまったりするとよい。また昇龍拳の連打にも注意が必要。バルログの投げの間合いは全キャラ中1番狭いので、ムリに投げにいこうとすると次の昇龍拳にあたってしまうこともある。ケン相手にピヨってしまうとオニの3段攻撃が待っており、それで大抵KOされてしまう。リュウ以上に慎重な対応が必要なのだ。ただ、それらのことに気をつければ、波動拳も飛び込みやすいし、竜巻もコワくないケンの方が戦いやすいかもしれない。



→こうなってしまったらもうオシマイ。バルログはピヨリ易いキャラなのだ

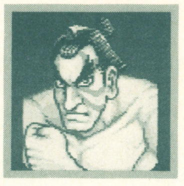


↓ケンの竜巻旋風脚はリュウと違い、下降中にも攻撃をあてられる。しゃがみパンチなどが確実かつ安全だ



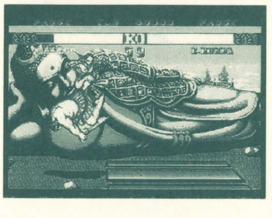
←近い間合いで波動拳を飛び越えられたらP84下の3段攻撃を狙ってみよう

VS E・本田

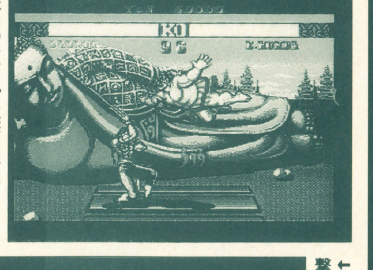


いきなりの“ドスコイ”がコワい
バルセロナを有効に使っていこう

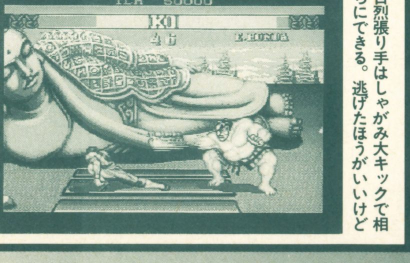
地上戦だと、リーチは勝っているのだが技の攻撃力や強さに劣る。あまり正面から打ち合う状況は好ましくない。また、スーパー頭突きがあるのでうかつには飛び込めない。そこでバルセロナを使う。本田のいる方向に飛べば、本田の上を往復することになり、スーパー頭突きのためは解除されてしまう。そこを狙って攻撃を仕掛けていこう。バルセロナでそのまま攻撃してもいいし、着地後飛び込んでいってもいい。気をつけなければいけないのはいきなりくるスーパー頭突き。ベストな返し方は、引き付けて後方ジャンプで避け、着地時に横にいる本田を投げてしまうもの。または垂直ジャンプキックで撃ち落としてもいい。頭突きを喰らうとダウンしてしまい、起き上がりに飛び込まれ、百烈でガリガリと削られる。爪にもダメージを受けるので、なんとしても頭突きは返していきたい。



↓スーパー頭突きは引き付けてバックジャンプ。着地したら横で回っている本田の着地を投げる。ワリとカンタン

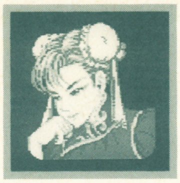


→本田のジャンプ攻撃は強力。ムリに返そうとせず、ガードするのが無難



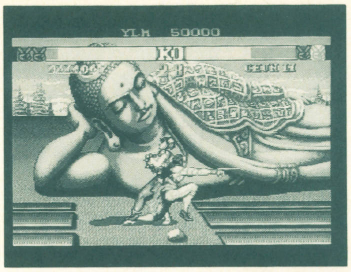
←百烈張り手はしゃがみ大キックで相撃ちにできる。逃げたほうがいいけど

VS 春麗

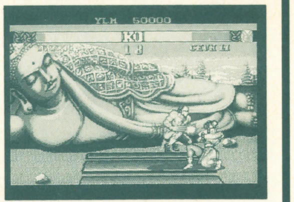


スピード対スピードの最高速対決
ジャンプ攻撃をいかに返すかが勝負

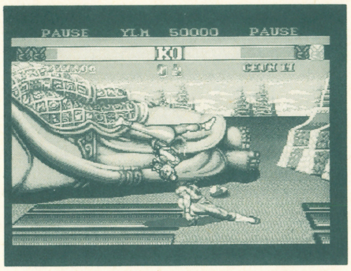
春麗はバルログに対してはジャンプ攻撃を中心に攻めてくるはず。そのジャンプ攻撃をいかにガードせずに返していくかがポイント。ひとたびガードしてしまえば、いやおうなしに着地後の百烈キックで削られるハメになり、爪もあっと言う間に折れてしまうからだ。飛び込んでこられたら、下に潜り込むようにしてしゃがみパンチで返す。間合いやタイミングがとても難しく、失敗するとモロに攻撃を喰ったりしてヒサンだが、これ以外に返す方法はない。くぐって投げるという手もあるが、読まれるとあっさり投げ返されてしまう。バルセロナアタックもいいが、読まれると空中投げや逃げ蹴りなどで返される。単調にならないように使っていこう。地上戦ではしゃがみ中パンチやしゃがみ大キック、小クリスタルフラッシュを主に使う。そしてスキあらばこちらから飛び込んで押していこう。



→飛び込みはこのしゃがみパンチで返す。タイミングが難しいので要練習だ



↓転ばせたら、起き上がりに大のローリングクリスタルフラッシュをめり込ませておき、体力をガンガン削る

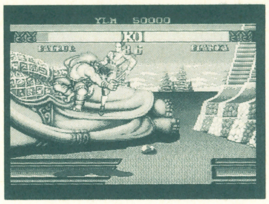


←スピニングバードキックはやっかい。しゃがみ大キックで逃げるのが無難

VS ブランカ

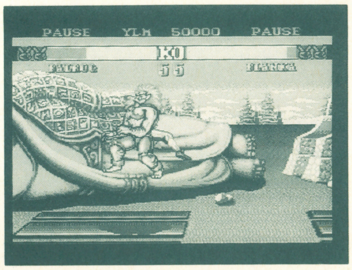
基本技の強さが段違いのブランカ
ローリングアタックの見切りが命！

とにかくローリングアタックがつらい。緩急をつけて時折かみつかれたりすると、もうメロメロだ。そうならないための、ローリングアタックの返し方が2通り。遠くで出された時は、ある程度ひきつけてバックジャンプ。ブランカの着地を投げる。ジャンプのタイミングが難しいが、決まれば美しい。近くで出された時は、ガードしてから1歩前に出るような感じでしゃがみ大パンチをあてる。これまたタイミングが難しくなかなかうまくあたってくれないが、前者の方法より安全。ブランカの飛び込みには、下に潜り込むような感じでしゃがみパンチをあてる。これも慣れないと難しいが、うまくいくと中爪を連続で入れられるので、ピヨることもある。電撃は遠間からしゃがみ大キックで返す。近い間合いでは、垂直ジャンプの大キックが返しやすい。地上では小のクリスタルをうまく使っていこう。



↓バルセロナはジャンプ攻撃であっさり返されるし、ローリングでも逃げられてしまう。意表を突かないとダメ

→電撃はイズナで投げることもできるけど、タイミングがとても難しいよ

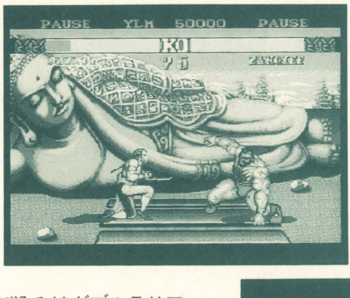


←空中で技を遅めに出すようなら、スターダストドロップを狙ってみよう

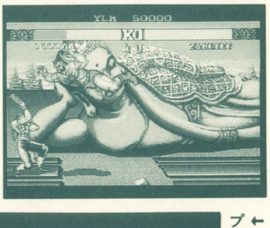
VS ザンギエフ

やたらに強いザンギのしゃがみ大キック
転ばされないよう、チクチクと陰険に

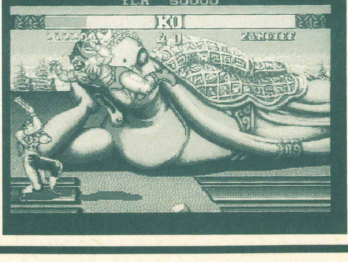
広く間合いを取り、近寄ってくるザンギエフをしゃがみ中パンチやしゃがみ大キックで攻撃していく。しゃがみ中パンチは技の間合いがとても長いのだが、技を出すとともに自分の足元の当たり判定も前に伸びてしまう。先にザンギエフのしゃがみ大キックが出ているとそれに負けてしまうのである。ザンギエフは当然それを狙ってくるので、相手の技の空振りを待って爪を入れる、などの工夫も必要だ。時折小のクリスタルフラッシュで奇襲をかけ、飛び込まれた時は立ち中パンチや垂直、前方ジャンプの大キックで返していく。こちらの飛び込みはダブルラリアットで返されるが、ジャンプのスピードが速いためザンギエフの反応が遅れれば3段攻撃のチャンスだ。バルセロナアタックは頭突きやダブルラリアットであっさり返される。端に追い込まれた時の緊急回避技として使っていこう。



→こんな間合いでの爪としゃがみ大キックの攻防がこの対戦の基本となる



↓ザンギエフの頭突きを喰らうと、かなりの確率でピヨってしまう。バルセロナアタックはキケンだぞ



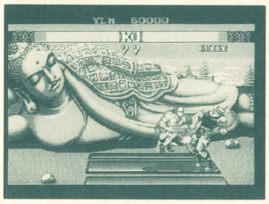
←こんな状況になったら相手のジャンプ攻撃をくらい投げするしかないぞ

VS ガイル

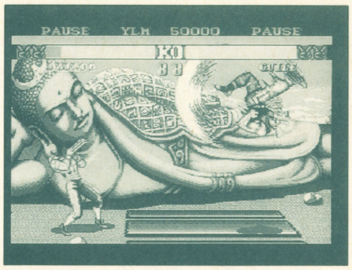
地上戦では若干不利か？　バルセロナアタックを使い、堅い守りを突き崩せ！

地上では、飛蹴りが届くくらいの間合がベスト。ガイルがソニックを撃ってくるなら即座に飛び込んでいく。また、しゃがみ中パンチでソニックや足払いの出かかりを狙ってに攻撃を入れる。時々しゃがみ大キックや小のクリスタルフラッシュも織り交ぜていく。ソニックに反応できなかった時は、ガードするのが手堅い。遠い間合いでソニックを撃たれたら必ず垂直ジャンプでよける。飛び込んでいくとジャンプ攻撃や足払いを狙われるからだ。守りが堅いガイルにはバルセロナアタックを使う。何もしないで地上に降りてサマーソルトの空振りを狙ったり、相手がジャンプ攻撃で返してくるなら早めに爪を開いてバルセロナをあてたりする。そしてスキを突いてイズナドロップを狙っていくのだ。フライングジャンプからの攻撃バリエーションや空中制御のウデがモノをいうのが対ガイル戦なのである。

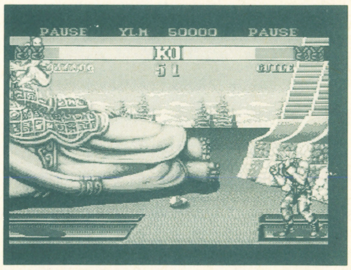
↓転ばせたら起き上がりに大のクリスタルフラッシュを重ねておくのも戦法だ。起き上がりサマーをミスると…



→地上ではフェイントも交えよう。でないと〝いきなりサマー〟にやられる



←ここから投げにいくか、爪をあてるか、はたまたサマーをすかすか？



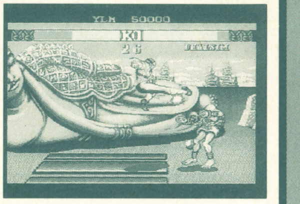
VS ダルシム

カモか強敵か、相手の技量によってエライ違い。バルセロナの使いこなしがカギ

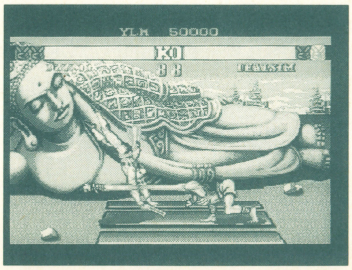
ダルシムにはバルセロナアタックがとても有効だ。特に裏回りのイズナドロップは、ダルシムが小のチョップで返そうとするなら必ず投げることができる。ダルシムとしてはできるだけ逃げジャンプ大キックで返したいところだが、それならダルシムが飛んだところを見て早めにバルセロナの爪を開くことで返せる。地上戦では、飛び込みとしゃがみ大キックを使ってふところに入る。飛び込みは冷静に見られると全て返されてしまうが、しゃがみ大キックでの足元への攻撃を混ぜると、完璧に反応できるダルシムはそうはいない。転ばせたら起き上がりに大のクリスタルフラッシュをガードさせて削る。それをうっかりダルシムがくらうと全部入ってピヨる。ドリルキックなどでラッシュをかけられたら、ヘタに反撃を試みずに逃げる。いったん間合いを離してから仕切り直した方がよいのだ。

→画面端でのヨガファイヤー投げはハマリ。ジャンプで逃げるのが確率高し

↓ふところに入ったら、前方、垂直ジャンプの大キックやしゃがみパンチ、クリスタル、スライディングなどで攻撃



←ダルの中パンチ→せっかんのハメ技は、バックスラッシュで逃げること

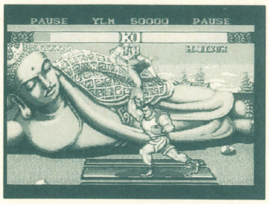


VS M・バイソン

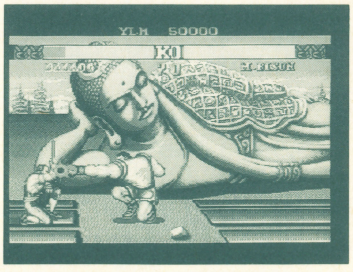
ダッシュストレートに気をつけろ！　空中戦と地上戦の組み合わせで攻める

地上攻撃とバルセロナアタックをうまく組み合わせながら攻める。地上では、とにかくいきなりのダッシュストレートに気をつける。きちんと間合いを離して注意していればしゃがみ大キックで返せるが、お互いの技がちょうどあたるくらいの中途半端な間合いだと反応できない。そんな時はしっかりガードする。いったん転ばせたら大のクリスタルで削り、そのまま飛び蹴りなどでラッシュをかける。バルログのジャンプ攻撃は速いので、バイソンはダッシュアッパーで反応できないことが多い。ラッシュの最中はしゃがみ大キックのタイミングを読まれないこと。バイソンのしゃがみ大キックで反撃されるからだ。そして適度にバルセロナを挟んでいく。この時、フライングジャンプは必ず相手側にいくこと。それによってダッシュアッパーのためを解除させることができるからだ。

↓自分側の壁でターンしてバルセロナにいっても、たいていダッシュアッパーで落とされてしまうぞ



→バイソンにラッシュをかけられたら、間合いが離れるまでガード

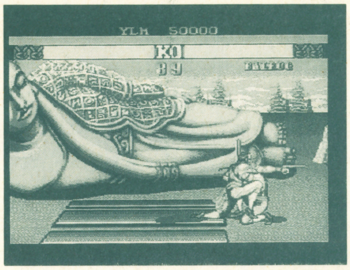


←バイソンにはクリスタルが1発入れば残りの全部が入ってしまう

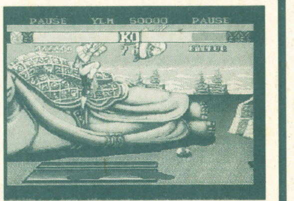
VS バルログ

とっても目まぐるしい同キャラ対戦
スターダストドロップを狙っていこう

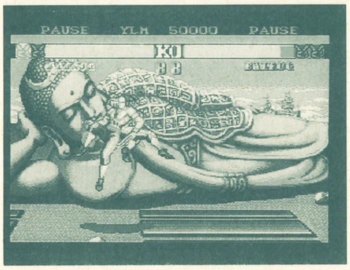
地上戦の間合いは同じなので特に書くことはナシ。適当に爪やスライディングを出す。問題は空中戦。相手がイズナドロップにきているなら、後方ジャンプ大キックやタイミングよくジャンプしてスターダストドロップで切り返す。しかし、それらを読まれると早めに爪を開かれて逆に返される。だが、相手が爪をあてにきているのだったら落ちてきたところを立ち中パンチで返すことができる。なにも技を出さないのなら着地を投げにいってもいい。つまりはこれらの技の読み合いである。読み勝ったもの、正確に反応できたものが勝つことになる。投げやスライディングで相手を転ばせたら、起き上がりに大のクリスタルフラッシュをガードさせ、さらに飛び蹴り、しゃがみ小パンチ、クリスタルフラッシュなどを連続ガードさせて相手の爪を折りにいく。先に爪を折った方が先手を取れるぞ。



➡爪を折るためには小の攻撃がよい。間合いが離れず、連打もきくためだ。



⬇バルセロナアタックをスターダストドロップで返す。この対戦はスピードに惑わされない方が勝利を握るぞ



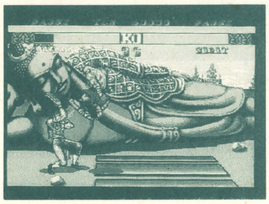
⬅技を遅めに出してくるなら普通の飛び込みをスターダストで投げることも

VS サガット

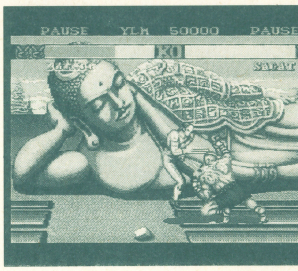
タイガーショットの飛び込みが重要
空中戦とスピードでかく乱してしまえ！

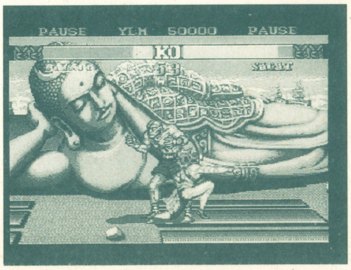
ちょうど飛び蹴りがあたるくらいの間合いがベスト。そこからしゃがみ中パンチやしゃがみ大キックを出し、タイガーショットを撃たれたら素早く反応して飛び込む。グランドタイガーショットは低いポーズで出されるため、少しでも反応が遅れるとアッパーカットで撃墜されてしまう。アッパーカットの攻撃力は尋常ではないので、これを喰らうことだけは避けたい。また大のタイガーショットはとてつもなく速いので、無理にジャンプで避けようとせずガードしてもいい。うまく裏に回ればアッパーカットをイズナで投げることもできる。スカして着地を投げてしまうのも有効だ。サガットの飛び蹴りはとても強い。早めの垂直ジャンプ大キックで返せるが、地上での返し技は、下に潜り込んでのしゃがみパンチのみ。これにしても早めの反応が必要なので、ムリな時は手堅くガードしよう。

⬇タイガークラッシュにはうかつに手を出さないように。目の前に降りてきたら素早く反応して投げてしまおう



➡フェイントに引っ掛かって飛び込まないように。アッパーカットは痛い！



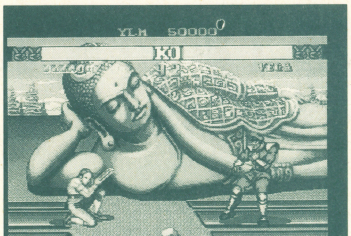


⬅飛び込みを返すのはこのしゃがみパンチ（春麗やブランカのそれと同じ）

VS ベガ

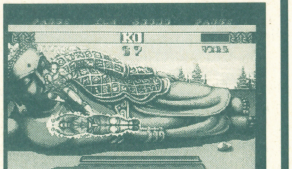
いかにサイコクラッシャーを落とすか、
ダブルニーを喰らわないかが重要

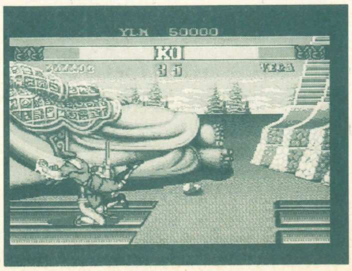
強敵だ。うまく間合を調節して戦わなければいけない。接近戦では垂直、前方ジャンプの飛び蹴りとしゃがみ中パンチの連打でラッシュをかける。しゃがみ中パンチがあたっているうちはいいが、何回かあてれば当然間合いは開き、あたらなくなる。そこが危険な一瞬だ。ベガはダブルニープレスやサイコクラッシャーを狙ってくるはず。そこでそれを読んで垂直ジャンプや後方ジャンプの大キックで落とさなければならない。とにかく、ダブルニーのあたる間合いでお見合い状態になるのだけはさけたい。遠距離からのサイコはうまく間合いを合わせて後方ジャンプ大キックで返し、ヘッドプレスはスターダストを狙う。普通に飛び込まれたら立ち中パンチで返す。バルセロナアタックはサイコで逃げられ、ジャンプ小キックで返される。かく乱しながら一瞬のスキを突いてイズナドロップを狙おう。



➡ベガが必殺技のためを解いて近寄ってくるのを〝待つ〟というのも戦法だ

⬇サイコクラッシャーは頭と足の部分が強いので、うまくタイミングを合わせて、こんな感じで大キックをあてる





⬅サイコをガードした後ベガと絡んだら、パンチボタン連打で投げを狙おう

ソフトを買ったはいいが

誰を使いまひょ？

さて…

←誰を使ったらいいんだぁ!?

しかし、12人である。コイツらはそれぞれいったい、どういう強さと特徴をもっているのか、知らない人には皆目見当がつかないはず。だが、12人はそれぞれが十分な個性と特性をもっている。右の表は、上から〝ビギナーが対戦で強さを引き出しやすいキャラ〟の順に並べたものだ。初心者同士の対戦なら、おおよそ上に位置するキャラの方が強いし、また強さを引き出しやすいため、楽しい。逆にキャラの末尾のアルファベットは〝ある程度〟対戦馴れした後のそれぞれのキャラの強さである（Aが最強)。キャラ選びの参考にしておくれ。

強さ（↑ビギナー　↓エキスパート）

キャラ		解説	強さ
ブランカ		必殺技が出しやすい上に強力で、なおかつ基本技も非常に強いという〝お得〟なキャラ。ジャンプが速いため、波動拳などの飛び道具をもったキャラにも苦戦せず、苦手キャラが少ない。ただ早期熟成型だけに、ある程度やりこんだ後は成長が止まり、苦戦することもしばしば。春麗、バルログ、ザンギエフなどは比較的カモ。バイソン、ベガが強敵だ。	B
春麗		技のリーチが長く、連打が効くのが最大の武器。その上移動速度も速いので投げをキメやすいのが春麗だ。ただダッシュでは通常技の当たり判定が不利になってしまったため、戦い方を知っている相手にはなかなか勝てないキャラになってしまった。空中投げや背中蹴りをうまく使って、〝工夫〟した戦い方が必要。でも、扱いやすさではピカいちだ。	D
ガイル		必殺技がため技で出しやすく、なんといっても攻撃と防御の両面で強いという特性をもっているのが強み。だが、ダッシュになって『ストII』の時ほど安直に勝てるキャラではなくなった。きちんとためための時間を把握して、攻めと守りのセオリーを実践できないとあっさり負けてしまう。ただ、扱いやすい上にそれなりに奥も深いので長く遊べるキャラなのだ。	A
E・本田		全キャラ中最大の攻撃力をもっているのがこの本田。通常技は長くて強いし、必殺技は出しやすくて強力。同じ手数でも攻撃力がある分、本田は優位にたてるのだ。ただ、キャラ自体がデカく、移動速度が遅いため、その弱点を突かれると非常にモロい。特に戦い方を知っているリュウ・ケンやベガはツライ。あまり人気がないのはどうしてかな？	C
バルログ		長所はなんといっても技のリーチの長さと全キャラ中最速の移動スピード。バルセロナアタックも返し方を知らない相手には面白いように決まるので、四天王の中では一番扱いやすいかも知れない。ただ技は長くても相撃ちになると弱いし、攻撃力も低い。おまけにピヨリやすいし爪を折られると弱くなってしまうので、デリケートな戦い方が必要なのだ。	B
ベガ		全ての必殺技が強力かつ利用価値が高く、通常技も強い。だいたいサイコクラッシャーは出すのは簡単だが返すのは非常に難しい技で、サイコで画面を往復しているだけでも勝てたりする。初心者から上級者まで誰が使っても強いキャラなのだが、そのあまりの強さのために、逆に面白くないというヘンなキャラ。ま、勝ちたい人は迷わずベガだ。	A
ケン		アーケード版ではおそらく一番の人気ものだったのがケンだ。攻撃力は高いし、なんといっても、相手の体力を半分以上減らせる連続技・3段昇龍拳は麻薬的なカイカンがあるのだ。とはいえ、そんなことができるようになるには、かなりの修行を要するのが実情。昇龍拳が出せないと面白くも何ともないキャラなので、覚悟を決めた特訓が必要だぞ。	C
リュウ		まぁ、だいたいケンと同じ。必殺技が全てコマンド系なので、とりあえずはそれを自在に出せるようにならないと楽しくない。またリュウ・ケンは強敵が多いキャラなので、勝利への道はなかなか険しいものがある。ケンの方が（連続技などが）気持ちイイキャラだが、総合的にはリュウの方がちょっと強い。でもやっぱり連続技のカッコよさは同じだぞ！	C
サガット		必殺技は全てコマンド系なので、リュウ・ケンとほぼ同じタイプのキャラと考えていい。リュウ・ケンと違い手足が異様に長く、ついでに攻撃力も高い。つまり文句なしに強いキャラなのだが、移動速度の遅さやタイガークラッシュの出しにくさ、引き付けが必要なアッパーカットなどを考えると、リュウ・ケンよりも使いこなすのは難しいキャラなのである。	A
ダルシム		手足が伸びるのはいいことなのだが、相手の攻撃とぶつかると負けてしまうことが多く、攻撃力も最低ランク。また、移動速度が遅いため間合いの調節が大変。よって、常に相手の技や間合いに対応した返し技を正確に使い分けなければならない。それさえできればそこそこ強いキャラなのだが、初心者にいきなりそれはムリ。上級者向けである。	C
M・バイソン		必殺技のダッシュ攻撃は、出しやすく、返されにくく、相手をピヨらせやすいというお得な技。よって接近戦になるととても強いのだが、間合いを離されると困る。飛び道具を持ったキャラに非常に弱く、苦手なキャラはとことん苦手。それらのキャラと戦うには素早い反応や読みが不可欠となるので、初心者が使うには手ごわいキャラなのだ。	D
ザンギエフ		知っての通り、スクリューパイルドライバーが難しい。これを出せるようになるまでに尋常ならざる修行が必要で、さらに対戦では相手の攻撃をかいくぐりながらそれをキメなければならない。難しいのは当然なのであるが、ザンギエフというのは、その困難なところに意味のあるキャラである。他のキャラで遊びながら地道に練習するのも、また一興。	E

架空パネル・ディスカッション

12人の怒れる男と女

テーマ 対戦プレイを楽しむためには

対戦プレイは難しい。対コンピュータ戦と違い、〝こうすれば絶対勝てる〟といった絶対的な戦法がないからだ。人間とやっているわけだからそれも当然で、そこがまた対戦の面白さでもある。では、そんな複雑な対戦プレイを楽しむにはどうしたらいいのか。

●

リュウ—つまりだ、相手が一体何をしてくるのか分からない。その緊張感が対コンピュータ戦と違う対戦の醍醐味なんだよな。

ガイル—そう、しょせんコンピュータはコンピュータ。馴れてしまえば次に何をやってくるのか分かってしまう。だけど人間だと毎回相手の反応が違ってくる。

リュウ—ウム。しかし、だからといって対戦プレイヤーたちが毎回いきあたりばったりで技を出し合っているのかといえば、そういうわけでもないだろう。

E.本田—そりゃそうでごわす。対戦プレイにはいちおうセオリーというべきものがあって、街のゲーセンではそのセオリーに沿って対戦が行われているんでごわす。フォ。

ケン—チッチッチッ。オイラの昇龍拳には、セ、セ、セオリーなんてカンケーないのよ。昇〜昇〜昇〜しょ〜りゅ。へっへ。

ガイル—確かにコンピュータのケンそのままのように昇龍拳を連発しているアホなプレイヤーも多い。しかし、対戦はすべからくセオリーに沿った冷静なプレイが重要なのだ。

ケン—そ、そ、そりゃオイラがアホだってことかい。そうかもしんねぇなぁ。たつまきせんたつまきせん昇〜昇〜…。

ブランカ—？　〝セオリー〟ってなんだガウ。アマゾン語でいってくれ。

リュウ—つまり、相手の技や間合いによる返し技の使い分けと基本的な戦い方のことだな。

春麗—例えば、私のジャンプ小キックの飛び込みに対してどういう返し方のセオリーがあるのかしら？

ブランカ—早めの持ち上げパンチ（立ち大パンチ）だガウ。

ダルシム—遠い間合いでは大のスライディング、中間の間合いでは逃げジャンプ大パンチ、近ければ小のチョップ。

M.バイソン—たまっていればダッシュアッパー、ためがない時は立ち中パンチ。

ガイル—たまっていればサマーソルト。ためがない時は下に入ってスラストキック（立ち中キック）。

E.本田—ドスコイ！（小スーパー頭突き）

サガット—愛があるアッパーカット。

リュウ—ウム。昇龍拳やタイガーアッパーカットのようにいつでも出せる無敵技があれば、誰にどう飛び込まれようがそれを使えばいいが、そんな技を持っていないキャラは、タイミングや間合いによって技を使い分けなければならないわけだ。

ブランカ—だとしたら、全てのキャラの全ての技に対する対応の仕方をいちいち覚えていかなきゃならないのかガウ？

リュウ—基本的にはそうだ。読者の中にも、ＳＦＣ版でストIIを知ってから街のゲーセンの対戦台で遊んでみて、あっさりノされてしまったことがある人もいるんじゃないかな？　ああいったところで遊んでいる連中は、大体全てのキャラに対する対応の仕方を熟知していて、その上で読みや駆け引きのようなものを駆使して戦っているんだ。

ガイル—そう、実のところ対戦が本当に面白くなるのは、その〝読みや駆け引き〟を使い出すようになってからで、そうなるとキャラの強さというより、使っている人の強さというものが前面にでてくるようになる。

ザンギエフ—そういえば、ワシは弱いといわれたり強いといわれたり、立場のはっきりしないキャラなんだがなぁ。

春麗—アンタの場合、使うこと自体が難しいから、使っている人がどれだけアンタのキャラとしての能力を引き出しているかで評価がまちまちなのよ。

ザンギエフ—フワッ！　ぐるぐる、ドスッ。

サガット—つまり、返し技や対応の仕方をある程度実戦で反映させられるようになってから、初めて人間とやっていることの面白さが実感できるようになるわけか。

リュウ—まぁ、そう厳密なものでもないんだが、そのレベルになってくると、使っている人間のクセやら考え方やらが、キャラを通して見えてきたりもするんだ。

ケン—おぅ、そうだよぅ、昇龍拳連発したがるケンとかよぅ、昇〜昇〜……。

ガイル—分かった分かった、少し落ち着け。要するに、よく言われる〝ハメ技〟も使う人間と使わない人間が出てくるというわけだな。

リュウ—そうだ。例えば飛蹴りなどを相手にガードさせておいてから、相手のガードが解けた瞬間にポイと投げてしまうようなものを〝ハメ技〟という。そんな場合でもそれを読んで投げ返せばいいんだが、キャラによって投げの間合いが違うので、投げられるしかないような場合も少なくない。そんな戦法の応酬ばかりだと対戦が大味なものになってしまいがちなので〝ハメ〟の是非についてはちまたで賛否両論あるわけだ。

ベガ—ワシのことか？

春麗—キャッ、ビックリした！　いきなり出て来ないでよ！　そうよ、アンタのことよ。サイコクラッシャーをガードさせてからボタン連打で投げてしまう〝サイコ投げ〟やダブルニープレスを連続ガードさせながらそのまま押し切ってしまう〝ダブルニーハメ〟。ターボになって弱くなったからいいようなものの、一時期のゲーセンでは、アンタ毛虫のように嫌われてたものねぇ。

ベガ—そこまで言う？　シクシク（泣）。

リュウ—いじめるんじゃない。とにかく、そんな技を使うか使わないかということも含めて、使う人によって千差万別の戦い方ができてしまう〝自由度〟のようなものが、ストII対戦の魅力の根源でもあるわけだ。

E.本田—ドスコイ？　ダルシムがピヨってるでごわす！

ガイル—昇龍拳で暴れている扇風機みたいなケンに手足を突っ込んだみたいだ。

リュウ—……。全く何をしているのやら。でも各キャラクターには、それぞれ攻撃力に違いがあるのと同じように、ピヨりやすさ、ピヨった状態からの目覚めやすさにも違いがある。例えばダルシムなどは最もピヨりやすいキャラで、大の攻撃を連続でくらっただけでもすぐにピヨってしまったりする。ただダルは目覚めるのも早いので、ホラ、ノコノコ投げにいこうとしたケンを逆に…。

ダルシム—ヨガ、ヨガ、ヨガ…。

リュウ—せっかんで把んでしまっているわけだ。このようなキャラごとの特性を把握することも、対戦で遊ぶには重要な要素になるんだ。ストIIは反応勝負のアクションゲームと思われがちだけど、実はそういった知識の有無も、とても大切なんだ。

M.バイソン—そういえば、さっきからバルログの姿を１度も見ていない気がするんだけど…？

春麗—バルならさっきからあそこに張り付いたままよ。バル！　アンタもなんか言いなさいよ

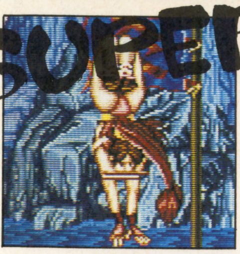
バルログ—ヒョ〜。

リュウ—………。

対戦を楽しむ4カ条

- 一、各キャラに対する返し技を覚えよう。
- 一、キャラごとの得意な間合いを把握しよう
- 一、自分なりの戦法を研究しよう
- 一、とにかく練習しよう

またまたリニューアルしてしまいましたっ！



SUPER 格闘連合II VOL.1

お待たせしましたっ！プレゼント当選者発表

こんにちは。おひさしぶりの「格闘連合」でございます。一部では、もう消滅してしまったのではないか、とか言われていましたが、滅相もない。元気です。タイトルまで変わりました。

さてさて。まずはプレゼントの当選者の発表からです。

格闘家・佐竹雅昭の本「世紀末覇者伝説」（サイン入り）が当たったのは、つぎの３名のかた。おめでとう。

神奈川県・児玉仁
東京都・翁長真美
神奈川県・井上祐子

以上のみなさんです。不思議なことに応募は関東およびその近県が、また女性からの応募の割合が妙に多くて驚きました。佐竹選手は、男性よりも女性に人気があるのかなあ。

残念ながら、先に行われた10万ドル争奪トーナメント「K－１グランプリ」ではシカティック（優勝）に準決勝で破れてしまいましたが、まだまだこれから。ぜひとも立ち技世界最強の座を手に入れてほしいものです。

そして前田と勝負だ。

↑大阪府・田北くみ

「江戸主水」と書いてさて何と読むでしょう

★「江戸主水」と書いて「エドモンド」と読むなんてウソだと思う。

［青森県・空所］

■ちなみに、うちのワープロでザンギエフを変換したら「残技得不」となりました。暴走族のようだ。

★ぼくは『ストII』を愛しています。ぜひ『ストIII』も出してほしいです。ただ、できればこれまでのキャラも削ってほしくありません。みんな好きですから。あと、女性キャラも増やしてほしいですね。リュウが好きなぼくにとって、春麗の人気独占は許せん！　お願いカプコン様。『III』出して。

［東京都・流］

■みんな、それぞれ愛着のあるキャラがいるからねえ。削るとしたらの話だけど、誰になるのか、かなり深刻な問題だぞ。女性キャラが増えるのは、いいと思う。女ガイルとか（笑）。

★『ストII』人気は衰える様子がありませんが、セガファンの私は、あえてセガの格闘ゲームを支持します。アーケードの『アラビアンファイト』や『ゴールデンアックス』、メガドラでは『ベアナックルII』がおもしろいですが、どちらもルーツをたどれば迷作『青春スキャンダル』に行き着きます。大げさなタイトル、夕日をバックにしての番長との対決、その反面、倒した敵がブッ飛ぶといった、硬派な中にも往年のギャグ漫画を彷彿とさせる演出が光っていました。メガドラでも『ファイナルファイト』や『ストIIダッシュ』が出ますが、セガには自社の格闘ゲームも大事にしてほしいと思います。

［香川県・麗梅亜III世］

■おお『青春スキャンダル』とは懐かしいなあ。うん燃えた燃えた。マスターシステム版の出来もよかったよね。てなわけで、また来月（本当か？）。

↑あわれブランカ。ハチマキに道着、本田の浴衣まで着こんで…。編集部の主護神なり

↑愛媛県・滝沢一郎

↑東京都・ＪＩＬＬ

お便りを募集中なのだ山ほど送ってほしいぞ

えー。ひさしぶりの「格闘連合」でした。例によって、お便りを大募集しております。格闘ゲームに関するものならイラストだろうが文章だろうが何でもＯＫ。手塚が悲鳴を上げてしまうほど送ってくだされ。

中でも急いでいるのが、お便りのあて先イラスト。社名が「宝島社」に、またコーナー名が「ＳＵＰＥＲ格闘連合II」と変わったことで、今までにいただいたハガキが使えなくなってしまったのです。さあ、善は急げ（笑）。今なら掲載確率120％（ウソ）。

関係ないですけど、編集部では『ストII』のヌイグルミが大流行。それも歪んだ愛情を注いでいるから始末が悪い。本田やリュウの着ているものを脱がして、ブランカに着せたりしているのです。ああ、世紀末。

格闘連合スペシャル

SFCプロレスゲーム バトルロイヤル

新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢

全日本プロレス

“ストⅡだけが格闘ゲームじゃない！”ということか、最近の格闘ゲーム制作、発売ラッシュはめざましいものがある。だけど“格闘”といえば、なんといっても忘れられないのがプロレス。SFCでは、なんと4本ものソフト（しかも全て実名使用！）が近々発売される。うれしいではないか！

大仁田厚FMW

WWF ロイヤルランブル

R1 ラウンド

大仁田厚FMW

ルール無用のデスマッチ。それがFMWだ

■ポニー・キャニオン■ 8月6日発売■9800円

戦いを経るごとに強くなる成長システム

4月号でも紹介した通り、この『大仁田厚ＦＭＷ〜』は、闘いを経験するごとにキャラクターのパラメーターが上昇して強くなっていくという成長システムを導入したプロレスゲームだ。

ゲームの概略はすでに紹介した通りなので、今回は“ストリートファイト”を標ぼうするこのゲームに登場する破天荒なステージを紹介していこう。

まずは最初のステージ「地雷爆破土俵デスマッチ」。ここは、土俵の下にベトナム戦争で使われたものと同じ地雷が配備されているという物騒なステージ。コンピュータの対戦相手・キラーが登場するのは「格納庫火炎デスマッチ」。ここは自衛隊の格納庫にリングを設置したもの（どうやって…ねぇ？）。リングから一歩でも外に出ると、戦闘機ファントムのジェット噴射が襲いかかるという火炎地獄だ。「金網爆破デスマッチ」は小型爆弾をちりばめてある金網でリングの四方を囲んだステージ。金網に触れると幾つもの小型爆弾が誘爆を起こす。「サイケデリックデスマッチ」なる不思議なステージもある。紫の煙を吸ってしまうと中枢神経が冒され、サイケデリックな幻覚を見てしまい(笑)、一時的に戦闘意欲がなくなってしまうというもの。早く目をさまさないと…。ロープが特殊な電線になっていて、近づくだけで体に１万ボルトの高圧電流がスパークしてしまうのが「高圧電流デスマッチ」。初期のＦＭＷでも行われていた「ノーロープ有刺鉄線デスマッチ」は、触れると有刺鉄線が体にトルネード状に巻き付くというパワーアップバージョン。そして最終ステージは、囲まれたバリケードの外に出ると避雷針から伝わった稲妻が体を貫くという「バリケード落雷デスマッチ」なのだ。

←最初のステージは「地雷爆破土俵デスマッチ」。夜叉神の繰り出す“ぶちかまし”をくらってしまうと、土俵の外にほうり出される。そうなればもちろん地雷のえじき。タイミングよくキックで止めよう
↓3本勝負で2本とられると負けてしまい、このように“出直し”となる。でも闘いの経験は着実に積み重なっているので、次の闘いではもっと有利に勝負できるように成長しているはずだ

↑闘いが終わると、大仁田師匠からのお言葉とともに、現在の自分の強さのパラメーターが表示されるのだ

←出てくるキャラクターはすべて実名なのだ

©1993 PONY CANYON INC.

R2 ラウンド

新日本プロレスリング超戦士IN闘強導夢

長州、藤波、新日の花形レスラーが実名で登場

■バリエ■ 8月発売予定■9800円

獣神サンダーライガーも健在の新日だ

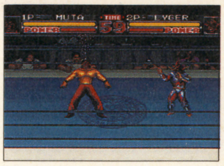
今でこそ多団体時代を迎えているプロレス界だけど、その昔、力道山が活躍していたころはたったの1団体。そしてそこからまず2団体が分派していった。それが下で紹介している全日本プロレスと新日本プロレス。そう、新日は多くのプロレス団体の中でも、長い伝統をもっている老舗の団体なのだ。

そんな新日のレスラーたちを実名でゲームの中に再現したのが、この『新日本プロレスIN闘強導夢』だ。

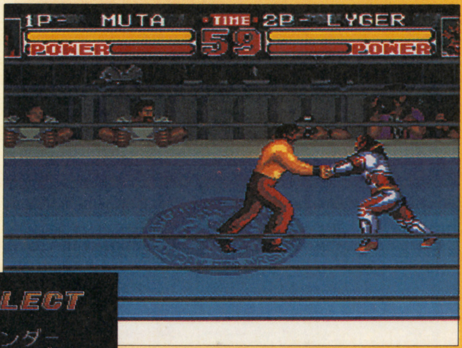
登場する選手たちは、新日を代表する10人のレスラー。長州力、藤波辰巳、橋本真也、トニーホーム、獣神サンダーライガー、スコットノートン、ビッグバンベイダー、馳浩、ザ・グレートムタ、蝶野正洋だ。

プレイヤーはその10人の中からレスラーを選び、闘っていく。自分が選んだ後の残りの9人と対戦していく。「G1 CLIMAX」モードと、プレイヤー同士が任意のキャラを選んで対戦プレイを行う「VS. BATTLE」モードが用意されている。

もちろん、各レスラーがもっている得意技もキレイに再現されている。橋本真也だったらD.D.T、獣神サンダーライガーだったらシューティング・スター・プレスを使っていくことも可能。発売日の正式決定が待ち遠しい1本だ。



↑ザ・グレートムタのこんな仕草もしっかり入っている。対戦しているのは獣神サンダーライガーだ。どちらが勝つ？



↑色も鮮やかに再現されているリング。ひとつひとつの技もさることながら、レスラー同士が組み合っているこんなポーズも力強いグラフィックで再現されているのだ

←プレイヤーセレクト画面。オールドファンとしては、坂口征二やロイヤル小林、大木金太郎、タイガーマスクなんてとこを裏コマンドで出してもらえたりするとウレシイんだが（ないって）

R3 ラウンド

全日本プロレス

新日があれば、当然全日もあるわけだ

■メサイヤ■ 7月上旬発売■9800円

大スケールで登場するリアルプロレスゲーム

なんと16メガという大容量を使って破格のスケールで作られてるのがこの「全日本プロレス」だ。登場選手数は16人、必殺技（ジャイアント馬場監修）の総数は300種類にも及ぶのだからスゴイ。登場選手と技の一部を紹介しよう。まずは御大ジャイアント馬場（16文キック、ネックブリーカードロップ、河津掛け）、ジャンボ鶴田（ジャンボラリアット、ジャンピングニーパット）、三沢光晴（タイガードライバー、フェイスロック）、川田利明（スピンキック、ストレッチプラム）、田上明（高角度ノド輪落とし）、小橋健太（ムーンサルトプレス）、渕正信（低空ドロップキック）、小川良成（スリーパーホールド）、菊地毅（ゼロ戦キック）、ラッシャー木村（マイクパフォーマンス（笑））スタン・ハンセン（ウエスタンラリアット）、テリー・ゴディー（ハイアングルパワーボム）、スティーブ・ウイリアムス（パワースラム）、ダニー・スパイビー（スパイビースパイク）、ジョニー・エース（エースクラッシャー）、パトリオット（パトリオットミサイル）などなど。観客の歓声やかけ声までもリアルに再現されたリングはまさに臨場感満点。

そして、なんといっても素晴らしいのは、グラフィックの描き込みのこまやかさだ。選手たちの技や仕草がそのまま再現されており、さすが16メガの容量はダテじゃない！　と思わせる丁寧で気合の入ったつくりになっているのだ。

↑見よ！　このジャイアント馬場のリアルな動き。ちょっとキャラが小さめだが、選手の顔までリアルなのにはビックリだぞ

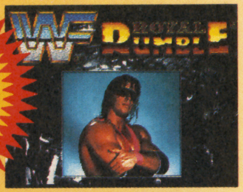
↑試合後の選手のコメント画面。これまた本人がホントにしゃべるんじゃないか、って感じのセリフがおごられていて楽しい

↑モード選択画面。全部で7種類と多彩なモード選択が可能になっている。タッグマッチも用意されているので、実戦さながらのプロレス気分をたっぷりと堪能できるはずだ

←ハンセンのご存じ"雄叫び"ポーズ。この細かい演出がファンにはたまらないのだ

©1993 LICENSED BY NEW JAPAN PRO-WRESTLING ©1993 VARIE ©1993 ㈱ジャイアントサービス ©1993 NCS

R4 ラウンド



WWFロイヤルランブル

究極の闘い・ロイヤルランブルを勝ち抜け

■アクレイムジャパン■７月発売予定■9800円

６人が入り乱れる超絶バトルロイヤル

アメリカのスーパーＮＥＳから移植されたこの『ＷＷＦロイヤルランブル』は、もちろんすべて外国人レスラーで構成された異色の〝舶来〟プロレスゲームだ。

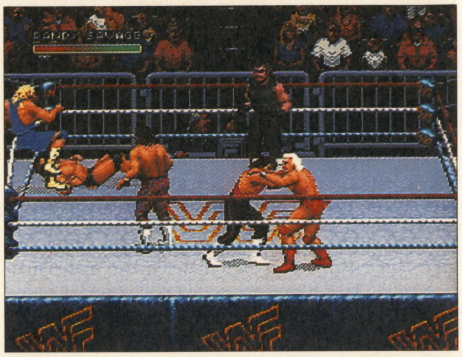
ゲームは４つのモードで構成されている。一対一の対戦、タッグマッチ、３人でタッグを組むトリプルタッグ、そして６人が入り乱れて闘うロイヤルランブルだ。

もちろん最大の遊びどころはロイヤルランブル（バトルロイヤル）だ。これはレスリングのあらゆる技が試される究極のプロレスだ。まず、リングには２人のレスラーが登場する。このあと、次々と他のレスラーがリングの上に上がってきて、合計６人で闘い合うバトルロイヤル状態となる。試合中は、リングの外に放り投げられたレスラーが失格となり、１人失格となると、新たに１人のレスラーが闘いに参加してくる。そして12番目のレスラーがリングに入った後、最後の１人が残るまで続けられるのがロイヤルランブルなのだ。

また、ロイヤルランブル以外のモードでは〝フォールあり〟〝プロール（フォールなしの無法試合）〟〝トーナメント〟の３種類のルールが選択できる。特にプロールはレフェリーなしのなんでもあり、といった形式のルールで、プレイヤーはどんな攻撃をしても構わない。反則もないしフォール勝ちもないこの試合では、相手が力尽きるまで闘いは続くのだ。

選手の動きも滑らかで、技も多彩な『ＷＷＦロイヤルランブル』のもつ個性的なモードは、プロレスファンなら１度は試してみたいものだね。

↑トップロープの上に、ひときわ歓声が高まる一瞬だ



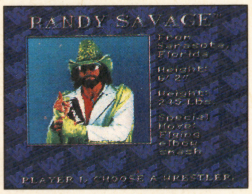
→６人が入り乱れて闘うロイヤルランブル。このモードならではの迫力を味わえるのだ

↑対コンピュータ戦では難易度も調整できるようになっている。初心者でも難度を下げれば遊べる

↑さぁ試合開始。ちなみにこれはリック・フレアとランディ・サベージによるシングルマッチだ

ロイヤルランブルを闘う12人のレスラーたち

ランディ・サベージ

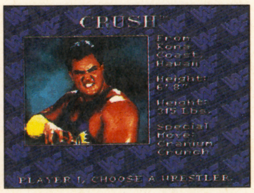


↑そのコスチュームはWWFでも屈指のきらびやかさ。フライング・エルボー・スマッシュが得意技

ミスター・パーフェクト

↑科学的なレスリングを完璧に習得した選手でスタミナも申し分ない。パーフェクトスープレックスが得意

クラッシュ

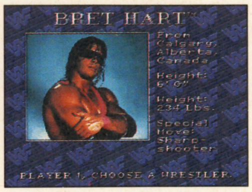


↑ゴングが鳴るとレスリングの鬼と化す大男。両手で頭がい骨を砕くクレイニアムクラッシュが得意技

ジ・アンダーテイカー

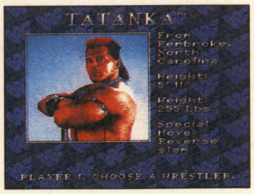
↑機敏な動きでロープを綱渡りすることもあるレスラー。得意技はツームストーンパイルドライバー

ブレット・ハート



↑〝殺し屋〟の異名を取る。得意技のシャープシューターで〝華麗なる死刑執行〟を演じる人気レスラー

タタンカ

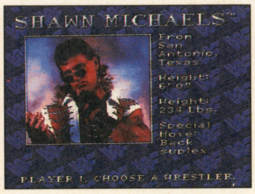


↑リングで相手を倒すと、勝ち誇ったように倒れた相手の周りで勝利の踊りを踊るという異色のレスラー

リック・フレア

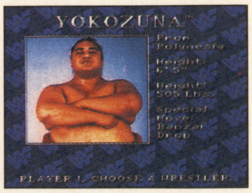
↑〝自然児〟アメリカプロレス界の押しも押されぬ試合巧者。得意技は日本でもおなじみの４の字固め

ショーン・マイケルズ



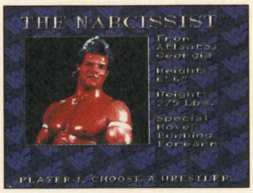
↑自分を世界で１番の魅力を持つ男と公言するが周囲の反応はあまりない。バックスープレックスが得意技

ヨコヅナ



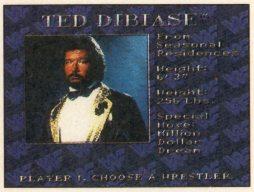
↑日本で過ごした経験を持ち、その時にスモウを学んだ（ホントか？）。バンザイドロップを得意技とする

レックス・ルーガー



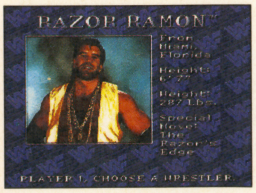
↑元、プロのボディビルダーで、見事な筋肉を持つ。パワーあふれるランニングジョルダーバットが得意技

テッド・デビアス



↑〝人間には値段がある〟とうそぶく大金持ち。得意技は〝百万ドルの夢〟というスリーパーホールド

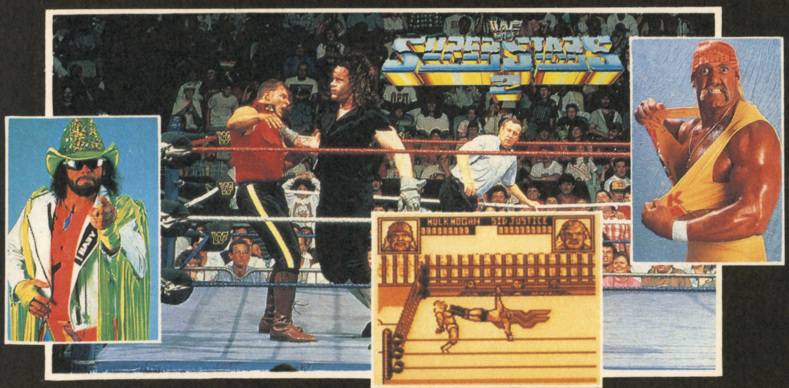
レーザー・ラモン



↑トレードマークのツマヨウジをくわえながらリングに現れる。得意技は〝かみそりバックドロップ〟

©1993 Titan Sports, Inc. ©1993 LJN, LTD.

WWF最強の超重量級レスラー12人が登場。4種類の試合形式 ●1対1のシングルマッチ ●2対2のタッグマッチ ●3対3のタッグマッチ ●究極のバトル「ロイヤルランブル」全員と一度に戦う黄金の格闘技。3種類のルール ●ワンフォール(無制限一本勝負) ●ブロール(乱闘デスマッチ) ●トーナメント ※2人プレーはもちろん、2人対コンピューターもOK！



スーパースポーツ・シリーズ

スーパーファミコンソフト

WWF*ロイヤルランブル*

7月発売予定　予価9,800円(税別)

ゲームボーイソフト

WWF*スーパースターズ*2

絶賛発売中　3,980円(税込)

Acclaim JAPAN LTD.

価格はすべてメーカー希望小売り価格です。スーパーファミコン・ゲームボーイは、任天堂の商標です。

* Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkmania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc. ©1992 1993 TitanSports, Inc. ©1993 LJN, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

㈱アクレイムジャパン　〒144 東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

キミがこの戦いを終えるとき、
究極の戦慄とリプリーの真実の勇気を知るだろう!

Nintendo GAME BOY / SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

エイリアン³

クィーンエイリアンを倒せ!
キミの任務は、全部で40!

武器やアイテムを探しだせ!

エマジェンシー・コールが響き渡る…ついに最後の決戦のときが来た!シリーズ最高のヒットに輝くオリジナルムービーを凌ぐ息詰まる迫力と興奮!'93年アクレイムが放つアメリカンムービー・シリーズの超自信作「エイリアン3」。

アメリカンムービー・シリーズ

エイリアン³

スーパーファミコンソフト
7月9日発売予定　予価8,800円(税別)
ゲームボーイソフト
6月17日発売予定　予価3,980円(税込)
発売元　㈱ヒロ　販売元　㈱アクレイムジャパン

▶▶ 体長約2mの等身大エイリアンが当たる! ◀◀

エイリアン3発売記念ダブルプレゼントキャンペーン実施中!

その1　クイズにご応募の方には

問題　今回発売される「エイリアン3」のソフトを販売しているメーカー名をお答えください。

㈱アク○○○ジャパン

正解者の中から抽選で以下の賞品をプレゼントいたします。

- **体長約2mの等身大エイリアン…………2名様**
- **「エイリアン3」ビデオ………………20名様**

応募方法:官製ハガキにクイズの答え、郵便番号・住所・氏名・年令・職業(学校名)・電話番号・ご希望の賞品名を明記の上、下記の応募先までお送りください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

応募先:〒144 東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル
㈱アクレイムジャパン
エイリアン3キャンペーン係

応募締切:1993年8月9日(月)(当日消印有効)

等身大エイリアン

「エイリアン3」ビデオ
フォックスビデオ

その2　商品お買上げの方には

商品お買上げの方の中から抽選で以下の賞品をプレゼントいたします。

- **特製エイリアンテレカ………………1000名様**
- **エイリアンプラモデル………………100名様**

応募方法:
「エイリアン3」商品パッケージ内の応募ハガキをご覧ください。

特製エイリアンテレカ

エイリアンプラモデル

※賞品内容は実際とは多少異なる場合がございます。

この夏、灼熱のヒーローたちを率いて日本上陸!

ここまで熱くなれるスポーツ・ゲームってあっただろうか?!本場アメリカで徹底的に鍛え抜かれたアクレイムのスーパースポーツ・シリーズ、アメリカン・プロフットボールゲームの決定版「スーパーハイインパクト」。

アメリカン・フットボールゲーム(スーパーファミコンソフト)
スーパーハイインパクト
7月9日発売予定　予価8,800円(税別)

NBA ALL-STAR CHALLENGE

おまたせーっ! 全国500万のNBAファンに送る本命中の大本命。NBA全27チームのトップスタープレーヤー登場の大興奮対戦! こんなのありいっ?!の超迫力のグラフィックとキメキメの効果音。

絶賛発売中

スーパーファミコンソフト
NBAオールスターチャレンジ　8,800円(税別)
ゲームボーイソフト
NBAオールスターチャレンジ2　3,980円(税別)

Acclaim JAPAN LTD.

価格はすべてメーカー希望小売り価格です。スーパーファミコン ゲームボーイ は、任天堂の商標です。　協賛:フォックスビデオジャパン㈱　㈱ツクダホビー　MORRIS COSTUMES

ALIEN3 TM & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation, All rights reserved. ©1993 LJN, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Super High Impact™ ©1991, 1992 Midway® Manufacturing Company. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL NBA and Team insignias depicted are the properties of the respective NBA Teams and NBA Properties, Inc. and may not be reprodused without written consent of NBA properties, Inc.

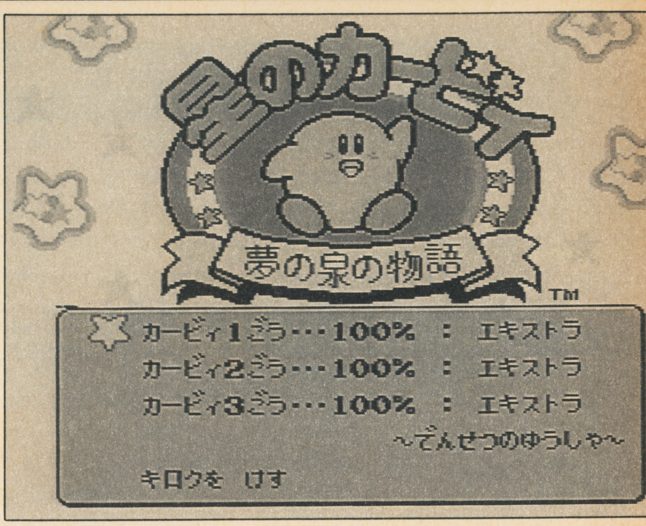
㈱アクレイムジャパン 〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル

SUPER! テク道場

100%クリアのためのAtoZ

星のカービィ

FC	任天堂	発売中	6500円(税込み)	6M



普通にクリアーするだけなら比較的簡単だ。しかし、クリアーしただけではカービィの面白さはわからない。1UPをかせぎまくり、すべてのとびらの謎を解き、危なげなくボスを倒せるようになった瞬間、本当の面白さが見えてくる。その面白さをぜひ、みんなにも味わってもらいたい。

欲しい能力がおもいのまま！基本コピーテクニック

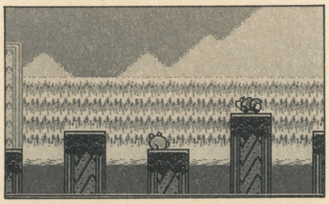
敵を倒すときや隠しとびらに入るときなど、どうしても特定の能力が必要な場合がある。その能力を持っていれば問題はない。でも持っていないときはどうするのか。知っている人も多いと思うが、とびらの謎を解き明かすために欠かせないテクニックなので、確認の意味もこめて紹介しよう。クリア一率が100%に届かないプレイヤーは、特にしっかりと読んで欲しい。

敵キャラの復活を利用する

敵キャラは次々と出てくるわけではない。マップ上のどこで出現するか決定されている。しかも、その出現ポイントに行けば何度でも現われるのである。この特徴を生かした、最もオーソドックスな方法がこれだ。例えば、どうしてもこの先でファイアが必要だとする。しかし、ファイアを使う敵を倒してしまった！ こんなときは、少し戻って敵の出現ポイントをスクロールアウトしてしまえばいいのだ。1画面分も戻れば十分。再度前進すると、ファイアを使う敵はしっかりと出現する。すかさず吸い込んでコピーしてしまおう。注意点は、むきになってコピーしようとして敵にあたらないようにすること。敵は何度でも復活するのに対して、ライフ回復アイテムは復活しないから。コピーよりもライフの方が大事であるということを、しっかりと頭に入れておこう。

敵の他にも復活するものがある。それは大砲の導火線だ。前半ステージで登場する大砲なら1回の挑戦で成功するが、後半は慣れても1回で成功するのは不可能に近い。しかし、失敗しても何てことはない。敵と同様、導火線の着火口をスクロールアウトさせてしまえばいいのだ。成功するまで何度でもチャレンジすることができる。

敵や導火線とは逆に、爆弾で壊したブロックは復活しない。これはレベル6－5などで役に立つ。大砲に入るのにブロックを壊さなければならないのだが、先に壊しておくといい。大幅に時間を節約できるので覚えておこう。ただし、吸い込んだり能力で壊したブロックは復活するぞ。



↑出現ポイントを、ちょっとでも画面の外に出せば敵は現われる。たくさん戻る必要はない

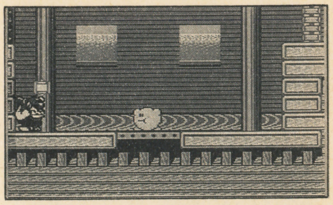
ステージを脱出して能力を持ち運ぶ

どうしてもある能力が必要なのに、その能力を使う敵が出現しない。こんなときは、いったんそのステージをクリアーしてしまうのだ。そして、今までにクリアーしたステージへ欲しい能力を求めて旅に出よう。能力がどこにあったのかは、だいたい分かるはず。分からないときは下の表を参考にしてほしい。場所が分かったらコピーをしに行く。そして、コピーに成功したらすかさずスタートボタンを押し、とびらを出るを選んでステージを脱出してしまおう。無駄な手間と危険を踏まずに能力を手に入れることが可能だ。

また闘技場か博物館に行ってもいい。特に闘技場は能力だけでなく、トマトも入手できるのでかなりオトク。

レベル5の6でこの技の恩恵をたっぷり受けることになる。スイッチを押すためにハンマーの能力が必要になるのだが、ここにハンマーを使う敵は存在しないのだ。したがって、他からハンマーを持ってくることになる。

レベル6の1も同様。スイッチを押すためにハンマーが必要なので、他から持ってくることになる。



↑主な能力は中ボスが持っている。中ボスも復活するので、取り損なったらもう一度こよう

●主な能力はここでコピーできる●

ハイジャンプ	レベル3の博物館。2－5。3－3。4－3。
レーザー	レベル2の博物館。2－4。3－2。4－1。
ストーン	レベル5の博物館。2－4。3－1。4－5。
パラソル	2－1。3－1。4－3。5－1。6－2。
ハンマー	レベル5の闘技場。3－5。5－2。6－3。
バーニング	レベル6の闘技場。1－3。2－5。3－1。
ホイール	レベル3の闘技場。レベル6の博物館。2－2。

© HAL Laboratory/ Nintendo

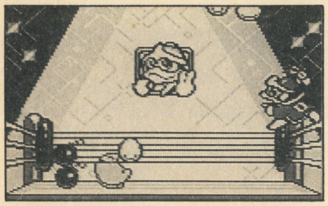
ボーナスステージで1UPをかせぎまくれ

コンティニューフリーとなっているが究極のカービィニストを目指すなら、ノーコンティニューでクリアーしたいもの。そのために、残機を増やすことはとっても大事だ。１ＵＰするチャンスはゲーム中だけでなく、ボーナスステージにもある。そこで４つのボーナスステージのコツを完全レクチャーしよう。しっかりとマスターして、カービィをどんどん増やしてくれ。

たまごきゃっちゃ

卵が飛んでくるコースをしっかりと見切ろう

爆弾を避けながら卵を受け止めるボーナスステージだ。25～29個キャッチすると１ＵＰ、30個受け止めると３ＵＰとなる。それ以下は得点。我々が狙うのは当然、25個以上となる。しかし、爆弾をひとつでも受け止めると即終了となるので、難易度は４つの中で最高。３ＵＰを獲得するのはかなりの困難を極める。無理に３ＵＰを狙わず、安全に１ＵＰを目指す方がいい。



↑爆弾は立て続けに飛んでくることが多い。１個飛んできたら、次に何がくるか気をつけよう

まず把握しなければならないことが卵が飛んでくるコース。高く上がって落ちてくるコース、低く飛んでくるコース、その中間の３つがある。気を付けなければいけないのが、低く飛んでくるコースだ。飛び出してからカービィーまでの距離が短く、卵か爆弾かの判断がしにくい。逆に中間と高いコースは判断が楽なので、常に低いコースに注意を払うこと。

また高いコースの卵を取ろうとして、低いコースの爆弾を取ってしまいやすい。低いコースで飛んでくる爆弾のすきをついて、卵を取る心がまでいよう。絶対に口を開けっ放しにはしないこと。

その他には少し早目に口を閉じるといい。低いコースで爆弾が出たら、すぐにボタンを離すと取らずにすむ。

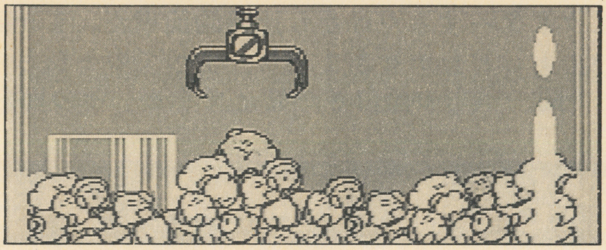
クレーンフィーバー

カービィの位置でどれを取るのか決定しよう

カービィのぬいぐるみをつかみ取るボーナスステージ。大きいぬいぐるみを取ると２ＵＰで、小さい方なら１ＵＰ。チャンスは２回で、最高４ＵＰが可能だ。

成否のカギを握るのは、取るぬいぐるみの選択にある。どれを取るのか判断する一番のポイントは、ぬいぐるみから受け取り口までの距離。大きくても埋まっていても、持ち上げることはできる。持ってくる途中で落としてしまうのだ。しかし、近ければ落ちる前に受け取り口まで持ってこれる。したがって、近いところに大きなぬいぐるみがあったら迷わず取ろう。大きさや埋れ具合は、無視してかまわない。大きな方が遠くにあるときは、近くの小さいもので我慢した方が賢明。

ボタンを離すタイミングは、ぬいぐるみのほんのちょっと手前。ボタンを離してからクレーンが止まるまで、わずかなタイムラグがあるからだ。

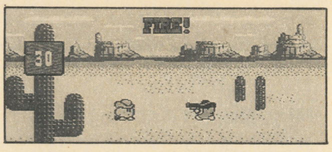


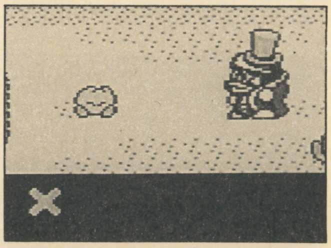
←この位置にあれば間違いなく取れる。ぬいぐるみの中央にクレーンの中央をぴったり合わせると、途中で落としてしまう危険性がなくなる

早撃ちカービィ

相手の動きを予想してひきがねを引こう

敵キャラクターと早撃ちをして、勝ち抜いた回数に応じてカービィを増やせるボーナスステージ。４回だと１ＵＰ、５回だと３ＵＰすることが可能。４人抜きは、そこそこの反射神経を持っていればできるはず。画面を見てボタンを押した方が、音を聞いてから押すよりも早い。ポイントは画面のどこを見ているかということ。見る所は３ヵ所ある。タイムのボード、『FIRE』の表示、そして敵の銃だ。敵が銃を引き抜いた瞬間にボタンを押すのが、最も早い。少しでも敵が動いたらすぐにボタンを押せば、ほぼ確実に勝てる。





↑お手付きは１回までしてもミスにはならない。思いきって敵が銃を抜く前にボタンを押そう

しかし、この方法が通用しないのがデデデ大王。デデデ大王が動いてからボタンを押したのでは、まず間に合わない。そこで先を読んでボタンを押すことになる。撃ち始めるタイミングはランダムだが、ある程度先読みは可能。敵が現われると、レベルの表示が点滅し始める。だいたい13から15回の点滅で撃ち合いが開始となるので、14回ぐらいでボタンを押してしまおう。どうせやられてしまうのなら、お手付きの方がまだいいからだ。何度かやれば、タイミングを飲み込めるだろう。

ボタンを押すときは撃つ前からボタンの上に指を置いておき、はじくように押すといい。コントローラーが動かないように、左手でしっかりと固定しておくことも重要だ。

●敵キャラの早撃ちタイム●

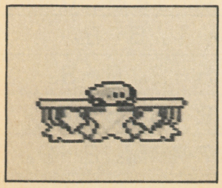
１人目	最長83秒
２人目	最長51秒
３人目	最長21秒
４人目	最長16秒
デデデ大王	最長11秒

ステージクリアーボーナス

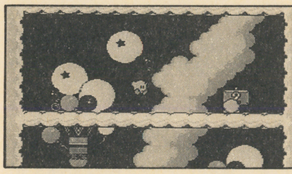
PUSH Aの表示を見てボタンを押そう

ジャンプ台を使って、できるだけ高く飛び上がるボーナスステージだ。１番上まで届くと１ＵＰ。その下は得点となる。もちろん最上段以外に用はない。

高く飛び上がるには、ジャンプ台が下がりきったときにボタンを押せばいい。理論は簡単だけど、実践するのはなかなか難しい。では、ボタンを離す具体的なタイミングを教えよう。とびらに入ると画面が切りかわってカービィが落ち始め、『ＰＵＳＨＡ』の表示が出る。１度めの表示が消えて、２度めに出る瞬間にボタンを押せば上までたどりつける。



←カービィがぺしゃんこになったときに押してもいい。ただし、見きるのは極めて困難だ



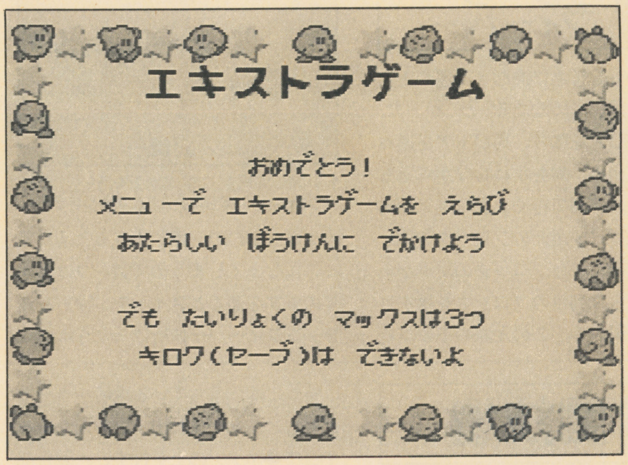
↑２で止まってしまうときは、次のステージから少し早目にボタンを押してみよう

ここでいきなり役立ちコマンドのコーナーを復活させてしまおう。実は、１ＵＰどころか30ＵＰすることができる役立ちコマンドがある。方法はボーナスステージを７、６、５、４、３、２、１の順でクリアーすること。狙いどおりに着地できないと最初からやり直しになってしまうので、かなり難しい。コツは少しずつ、ボタンを押すタイミングを遅くしていくことだ。そのときも『ＰＵＳＨ Ａ』の表示を参考にして、ボタンを押すといい。成功率がぐんと上がるはずだ。

めざせエキストラモード！ 難解な謎の答えを一挙大公開!!

全てのドアを白くしよう

普通にプレイしてクリアーすると、クリアー率はだいたい80%ぐらいになる。しかし、一度クリアーしたからといってそこでやめてしまうと、本当のカービィの楽しさは味わえない。1回ぐらいのクリアーでは、星が光る茶色のドアがまだまだ残っているはず。それは各ステージの謎を解いていない証だ。全ての謎を解き、クリアー率が100%になると『でんせつのゆうしゃ』の称号が与えられ、エキストラステージに進むことができるのだ。中には難解な謎もかなりあるけれど今回のスパテクを読めば、かっこいい称号はキミのものとなるだろう。謎の中でも特に難解なスイッチの押し方を一挙大公開する。クリアー率に行き詰っている人はしっかり読んで、今後に役立ててほしい。

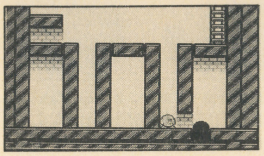


←これが全ての謎を解いた瞬間に現われる画面。エキストラゲームをプレーするときはクリアー率が100％のファイルを選び、エキストラゲームで遊ぶにすればオーケー。難易度は驚くほど高い

レベル3：Butter Building

ステージ1 闘技場

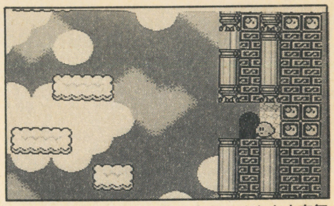
城の中に入り、2つの部屋を通って回廊のような所へ行く。右に進んでドアを通るとスイッチが上の方に見える。見えたら右へ進み、元気ドリンクの左側の溝を落ちていく。するとブロックが2つあるはずだ。そのブロックをどけた所がスイッチへのドア。ドアをくぐり抜けると行き止まりに見えるが、星のブロックを壊すと進路が開ける。ドアを通るとスイッチが待っている。



←上にいるとブロックが見えないので、行きそびれやすい

ステージ6 たまごきゃっちゃ

塔の中に入り、雲を足場にして進んでいくと、中ほどに4つ並んだブロックがある。そのブロックを壊すとドアが出現する。中には縦にブロックが積み上げられ、一番上に爆弾ブロックが乗っている。その爆弾ブロックを壊して先に進むわけだが、壊したらすぐに右に行くこと。遅れると爆発で進路をふさがれ、戻るはめになってしまうからだ。ついでに元気ドリンクを取って、ドアを通るとスイッチ。押すと、たまごきゃっちゃのボーナスステージに行けるようになる。

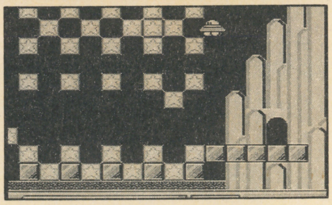


↑ここがスイッチへの第一歩だ。吐き出す空気を使えば、ブロックを簡単に壊すことができる

レベル4：Grape Garden

ステージ1 クレーンフィーバー

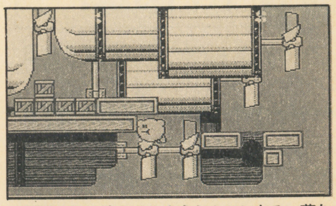
3つめのドアを通り、ずっと右に進んでいくとチェス盤のようにブロックが並んでいる。右上の方に変則的に並んだブロックがあるはず。そこがスイッチへのワープポイントだ。ブロックを破壊しても、ドアらしきものは見当らない。しかし、中央のブロックがあった所で上に押すと、スイッチがある部屋にたどりつける。



↑ＵＦＯの能力をコピーすると安全にやってこれる。ブロックはレーザーで破壊すればいい

ステージ3 博物館

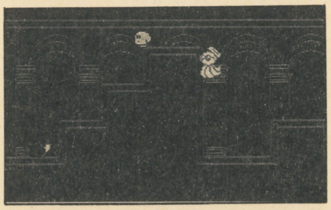
大砲を越えてドアに入ると飛行船がたくさん並んでいる所に出る。下の方を飛んで行くとドアがあり、中にはマックストマトがある。そのドアを出てさらに飛んで行くと、再びドアが見えるはずだ。入ると先に進めるのだが、まだ入ってはいけない。ひとまず無視して、そのまま進んで行こう。最後の飛行船の最後尾に足場があり、足場の間に、まるで影のようなドアがある。下に落ちないように気をつけながら入るとスイッチがあり、押すと博物館に行けるようになる。用意されているのはスリープとボールだ。残念ながら苦労の割にはあまり役に立たない。



↑画面の下に消えてしまうとミスになる。落ちないようにAボタンで高さを調節しよう

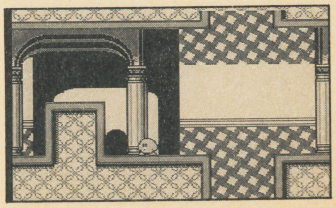
ステージ6 ワープスター

爆弾でブロックを壊し、水中を進んで行くと真っ暗な場所に出る。そこでてるてるぼうずのような敵からライトの能力をコピーしよう。画面が明るくなったら、ライトを持った敵が出現する所から少し戻る。広く開いた穴を飛び越えたあたりに、これまた影のようなドアがある。小さいうえに背景にまぎれて非常に分かりづらいので、右の写真を参考にしてほしい。入るとスイッチのある部屋へやってくることができる。押すと現われるのは、レベルを自由に行き来できるワープスターだ。



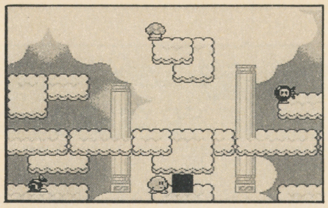
↑この敵からライトの能力をコピーできる。他の能力を持っていたら前もって捨てておくこと

↓カービィの左にあるのがドア。暗くても入れるので、位置さえ分かればライトは必要ない



レベル5:Yogurt Yard

ステージ1 クレーンフィーバー

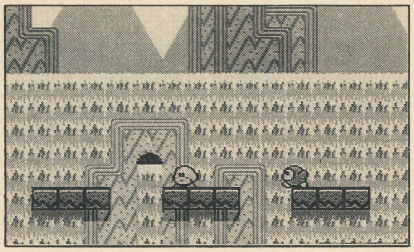


↑この黒い部分がドア。雲の下を通らないとやってこれない。落ちないように気をつけよう

スタートして右に進むと足場の土台のような黒いものがある。そこがドア。通って1UPを取り、再びドアを通ると空中に出る。敵をかわしながら落ちていこう。下まで行くと左にドアがあるが、無視して足元のブロックを壊しさらに下へ。またブロックの足場があり、左から3列目のブロックを壊すとドアが出現する。この足場の下にブロックはないので、壊しすぎると落ちて、ミスになってしまうので気をつけよう。そのドアを通るとスイッチ。押すとクレーンフィーバーに行けるようになる。

ステージ4 闘技場

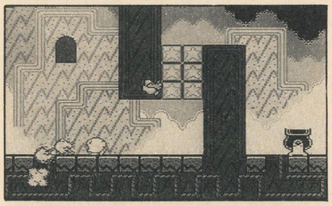
背景に滝が落ちている場所を半分ほど進むと、水が流れ出ている穴がある。そこで✚ボタンの上を押すと、隠し部屋に入れる。隠し部屋の右下にドアがあり、入るとスイッチがある。押すと闘技場が現われる。隠し部屋にはその他にトマトと1UPがあるので、しっかりいただいておこう。



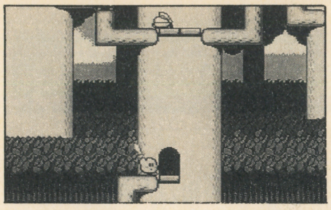
→このまま少し左に行って、上昇すれば隠し部屋に入れる。周りの敵を全部倒してからの方が安全だ

ステージ5 早撃ちカービィ

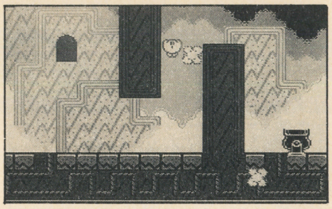
ドアは簡単に見つかるはず。スタートして少し進んでから下へ行った所にある、大きな木の根元のドアがそうだ。問題は中に入ってから。大砲があり、その爆発に乗っていくことになる。しかし、導火線の着火口から大砲のあいだがブロックで邪魔されていて、簡単にはいけない。どんな感じになっているかは写真を見てくれ。それでは具体的な攻略法を紹介しよう。まずドアを通る前に持っている能力を捨てておく。ファイアなら捨てなくてもいい。その後ドアを通って、敵からファイアの能力をコピー。ハイジャンプをコピーできる敵が右上に来たら、ファイアで導火線に火を付ける。そしてすかさずファイアの能力を捨てて、ハイジャンプをコピーしよう。コピーに成功したらすぐに右に行き、ハイジャンプでブロックを突き破れ。後は降りて大砲に入るだけだ。爆発で飛んでいった先にスイッチは待っている。押すと早撃ちカービィのボーナスステージに行けるようになる。もし失敗しても部屋から出て戻って来れば、敵キャラと導火線は何度でも復活しているので、あせらずに落ち着いてやろう。



↑ハイジャンプを持った敵は右から現われる。このあたりに来たら、導火線に火をつけろ



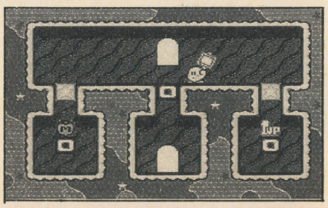
↑入る前に能力を捨てておくことを忘れないように。入ったらすぐにファイアをコピーしよう



↑ブロックを壊しながら上へ。ハイジャンプはBボタンだ。あせってAを押さないように

レベル6:Orange Ocean

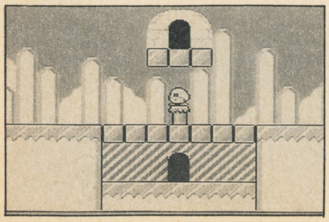
ステージ1 博物館



↑ここでハンマーを振れば、ブロックが壊れる。左右のブロックはスライディングで破壊可能

マックストマトと1UPがある部屋にスイッチへのドアがある。下部中央のドアがそうだ。しかし、入り口のブロックは簡単には破壊できない。これはハンマーの能力がないと壊せないのだ。でもハンマーを使う敵はこのステージにはいない。前のページで紹介したテクニックを使って、他からハンマーを持ってくることになる。レベル5の闘技場がいいだろう。あるいはステージ3を先にクリアーしてしまうといい。ステージ3の中ボスから、ハンマーの能力を簡単にコピーできるからだ。スイッチを押すと博物館が出る。入手できるのはホイールの能力。

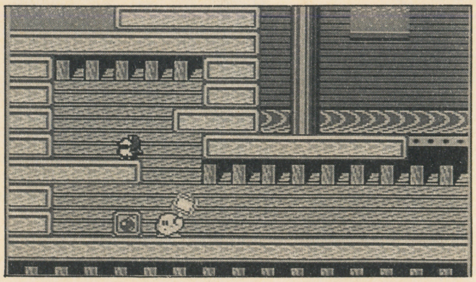
ステージ2 闘技場



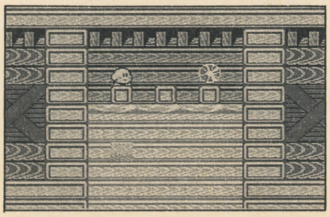
スイッチへのドアは比較的簡単に発見できるはず。雲を足場にして進んでいく場所の中央上にあるドアだ。ただし、そこからスイッチの所へ行くにはストーンの能力が必要不可欠。ストーンはその前、元気ドリンクの上のドアを通った所でコピーできる。ついでに1UPも取っておくといい。ストーンを取ったら、スイッチへのドアに行くまでになくさないようにしよう。

ステージ3 クレーンフィーバー

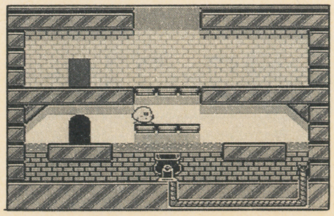
中ボスを倒して、ハンマーの能力を手に入れたら右の階段を登る。登りきった所の右側にあるブロックを壊して、右、下、左へと進もう。すると、爆弾ブロックがあり、壊すと水がどっとあふれてくる。そこが隠しドアだ。中には、入ってきたドアの他に2つのドアがある。まずは右のドアへと進もう。このときにハンマーの能力は捨てておくこと。ドアを通ったらすぐにレーザーをコピーしよう。レーザーを手に入れたら、今度は左のドアに入る。中に大砲があるので、大砲のすぐ上の板に乗って右へ向かってレーザーを撃とう。レーザーが反射して導火線に火がつくので、急いで大砲に入り、爆発に乗って飛んでいこう。たどりついた所にスイッチがある。スイッチを押すと、クレーンフィーバーに行ける。



→爆弾ブロックはハンマーでなくても壊せるが、階段上のブロックは壊せない。中ボスを倒したら必ずコピーしよう



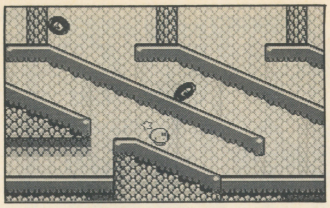
↑レーザーを持った敵は、現われてもすぐに消えてしまう。部屋に入ったら、右にジャンプしながら吸い込むと逃がさずにコピーできる



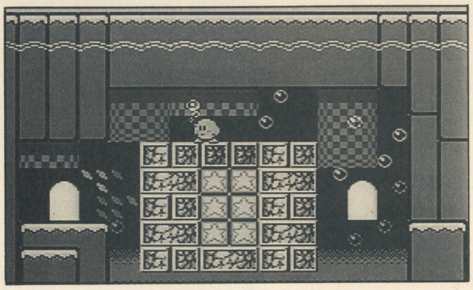
↑レーザーを使うということさえ分かれば、爆発に間に合わせるのは簡単。レーザーを撃ったらすぐに左から降りて、大砲に入ればいい

ステージ6 ワープスター

ホイールが多数転がってくる地帯を抜け、ストーンが落ちてくる場所を越えると、ゴール直前の木にドアがある。そのドアがスイッチへの第一歩。中の部屋は水でいっぱいになっていて、中央にブロックが並んでいる。そのブロックを壊すとスイッチの部屋へ行けるドアがあるのだが、ハンマーでしか壊すことができない。一度クリアしてから、ハンマーを持ってやってこよう。ハンマーの入手先は、ステージ5をクリアすると現われる闘技場がいい。あるいはひとまずあきらめて、先にレベル6－3をクリアしてしまう。6－3なら、中ボスから簡単にハンマーをコピーできるからだ。ハンマーをコピーしたら、ホイールやストーンに気を付けながら隠し部屋まで持ってくる。破壊できるブロックは上部中央の2つ。色が異なるやつだ。ブロックを壊した後に出るドアを通ると、もう目の前にスイッチがある。1UPとマックストマトもあるので、ありがたくいただいておこう。スイッチを押すとワープスターが使えるようになる。



↑ホイールを2つ吸い込んでミックスすると、ハンマーの能力が手に入れられることがある

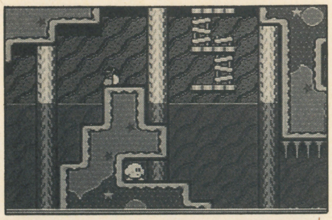


➡ハンマーでないと破壊できないのは、カービィの下と右下のブロック。その下のブロックを壊すとドアが現われる

隠し部屋までハンマーを持ってくることが、極めて難しい。ストーンが落ちてくる所は、ダッシュかスライディングでつき進むといいぞ。

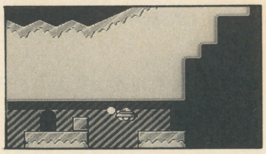
ステージ4 たまご きゃっちゃ

スタートしてから1つめのドアを通り、迷路のような地帯を進むと水中にスイッチへのドアがある。特別な能力やテクニックはまったく必要ない。



ステージ6 ワープスター

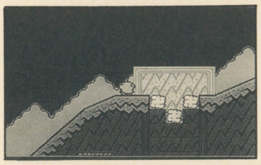
スタートして最初の穴を下に行くと、左の方にドアがある。かなり簡単に発見できるが、氷のブロックが邪魔で入れない。いったん先に進んで、UFOの能力をコピーしてこよう。ブロックを壊して中に入ると、スイッチがある。



➡UFOの能力なら、下に落ちずにブロックを破壊できる

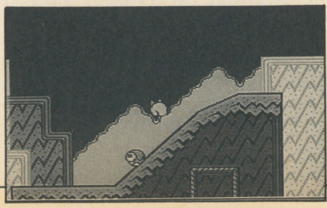
ステージ5 早撃ち カービィー

ゴール直前にある大砲で飛んでいくとスイッチがある。導火線に火をつけるために必要なファイアは、1つめの爆弾ブロックの手前にいる敵からコピーできる。2つの爆弾ブロックを先に壊しておくと、無駄な時間を省けるぞ。失敗したら何度でもやりなおそう。スイッチを押すと、早撃ちカービィのボーナスステージにチャレンジできる



⬅一度壊してしまえば、ブロックは復活しない。先に壊しておこう

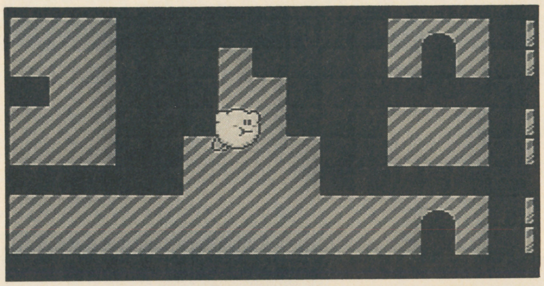
↓導火線に火を付けたら、急いで大砲へ行くこと。敵をジャンプしていくのが最も早い



レベル7:Rainbow Resort

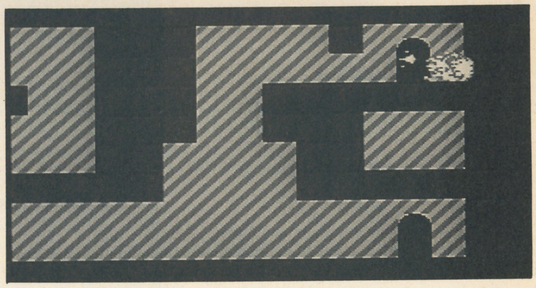
ステージ1 クレーン フィーバー

ブロックが行く手を阻んでいる場所の最後に、ドアが上下に2つ並んでいる。上がスイッチへのドアだ。ブロックが入り口をふさいでいるが、ドアの左側は破壊することができる。最初はビームでドアの左側のくぼんでいる部分のブロックを壊す。しかし、ドアのすぐ隣のブロックは破壊できない。ここはバーニングで突き破ろう。バーニングはドアの直前でコピーできる。バーニングを持っている敵はすばやいので、動きを読んでコピーすること。また、ハンマーでも破壊できる。



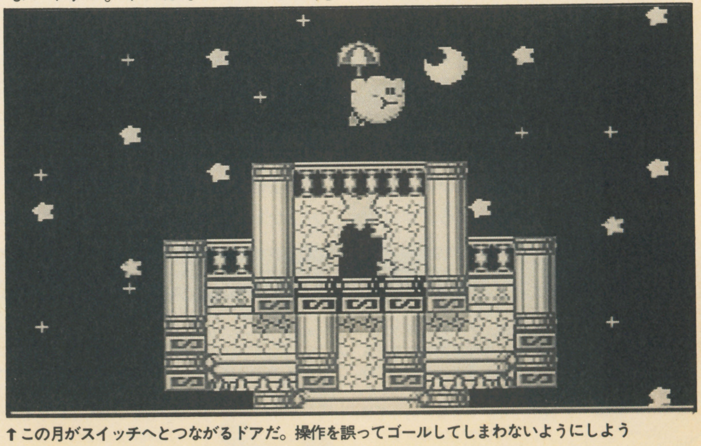
↑このブロックを破壊できるのだ。下の方はジャンプしてビームで壊し、ビームの届かない上の方は空気弾で破壊する。可能な限り破壊しておかないとドアに入ることはできない

➡ドアのすぐ左のブロックをバーニングで壊し、ドアを通ればスイッチはすぐ目の前だ。あせらずにいこう



ステージ6 ワープスター

このステージのスイッチは、どんなに注意していても発見できない可能性が高い。今までとはちょっと趣が異なるからだ。まるでゲームボーイのような白黒の背景を進んでいくと、ドアが隠されていそうな場所が数ヵ所ある。しかし、ドアはそれらのどこにもないはずだ。そのうちにゴールが見えてきて、やっぱりないのかとゴールしてしまいやすい。ドアはなんとゴールの先にあるのだ。しかも完全に背景に溶け込んでいるので、聞かされなければわからないだろう。実はゴールの右上にある月が、スイッチへのドアなのである。月の上にカービィを移動させて上を押すと、スイッチがある部屋へとやってこれる。ここにはスイッチの他にマックストマトと1UPもあるので、次のレベルに備えて体力を回復させておくといい。スイッチを押すと現われるのはワープスター発着場。他のレベルの博物館や闘技場に行く時に、非常に役立ってくれるぞ。



↑この月がスイッチへとつながるドアだ。操作を誤ってゴールしてしまわないようにしよう

ミスターシャイン ミスターブライトからナイトメアまで 超難易度ボス究極完全攻略

ボスたちはみんなかなりの強敵だ。しかし、攻撃のパターンさえ分かればたいしたことはない。ここでは、ボスの中でも特に強い3人を攻略する。

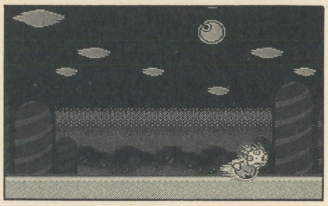
ミスターシャイン・ミスターブライト

攻撃のサインを絶対に見逃さないように

レベル3のボスでありながら、なかなか手ごわいやつだ。1人は上空からもう1人は地上から攻撃してくる。

攻略のコツは常に相手を見ていること。どちらも、攻撃してくる直前に合図があるからだ。ブライトなら、光った後に体当たり攻撃を仕掛けてくる。しっかり見ていれば、簡単にかわすことが可能だ。

ダメージは上空にいる敵の攻撃を利用して与える。シャインが上空にいる時は流れ星、ブライトの時は太陽光線から出る星を使う。どんどん吸い込んで地上にいる敵にぶつけてやればいい。ただし、ブライトは真下に向かって攻撃してくるので、ブライトが上空にいる時は動きに注意すること。要は真下にいなければいいのだ。シャインの攻撃は、星がふりだした時点から吸い込みを続けていれば、めったに当らない。



↑地上にいる敵の攻撃はジャンプすればかわせるが、攻撃のサインを見逃すとこんなめにあう

●この能力で対抗しろ!●
ファイア・カッター
ソード・ハイジャンプ

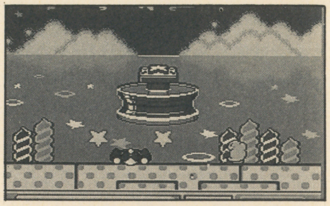
デデデ大王

ハンマーを出したら両端へ逃げろ

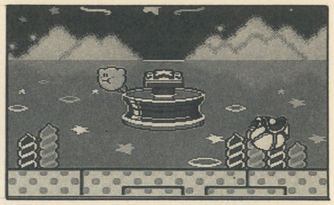
デデデ大王の基本的な動きは、ただカービィーにつっこんでくるだけだ。そのときにハンマーを持ってるか否かでその後の行動をチェンジしよう。

持っていないときはタックルを仕掛けてくるか、吸い込もうとしてくるので、ジャンプで飛び越えればいい。

持っているときは端でデデデ大王の方を向いて待ち、ハンマー攻撃でできた星を吸い込んで攻撃しよう。端にいて動かなければ、ハンマーには当らない。能力を持っている場合もこのタイミングに攻撃を仕掛ける。攻撃をくわえたら、すぐにジャンプして飛び越えないと攻撃をくらってしまう。



↑高く飛び上がって攻撃してくることもある。着地したときに出る星を吸い込んでぶつけよう



↑デデデ大王が体をふくらませたら、空を飛んでくるしるし。空中へ逃げて攻撃をかわそう

●この能力で対抗しろ!●
カッター・パラソル

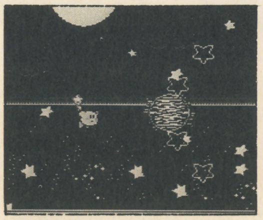
ナイトメア

変身前 近づいて早めに勝負を決めよう

6種類の方法で攻撃してくるが、注意しなければならないのはカッター状のものと、4方向に飛んでくるもの。

カッター状のものは動きが早く、かわすのが困難だ。上下に大きく動いてかわすのがベスト。

4方向に飛んでくる方法は前半と後半で軌道が異なる。前半は4つの星が見えたら、近づいて連射しまくる。後半は後ろで動きだすのを待ち、動いた瞬間に上へ大きく逃げるといい。ななめに上にまわりこんで逃げるのがコツ。



←4つの星が見えたら、ここまで接近しよう。Aボタン連打を連打して大ダメージを与えろ

変身後 左上すみが安全地帯だ

いよいよこれが正真正銘最後の戦いだ。変身後のナイトメアは複雑な動きをし、多方向に星を発射する攻撃を仕掛けてくる。おまけに弱点が隠されているので、なすすべもなくやられてしまいがちだ。

まずはナイトメアの動きに対処する方法から教えよう。実は安全地帯があるのだ。それは左上である。左上に浮上していれば、どんなにナイトメアが動いても絶対に当ることはない。この方法で動きは封じたも同然。

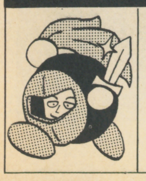
↑ここが安全地帯。Aボタンを押しっぱなしにしておけば、絶対にナイトメアに当たらない

次は星を発射する攻撃だが、これも1つを除けば安全地帯にいるだけで当らない。その1つとは手のひらを見せて攻撃してきたときだ。ナイトメアが止まって手のひらを見せたら、少し前に出ると星に当らずにすむ。

ダメージを与えるチャンスは、いったん止まった後に腹を出して飛んでいるときだ。腹を見せたらBボタンを連打すればいい。下に落ちながら弾を発射し、ナイトメアにダメージを与えることができる。ダメージを与えたら、すぐに左上に戻ろう。そして、再びチャンスが訪れるまでじっと待つのだ。

↑ナイトメアの弱点は腹のみ。腹を出しているときでも、頭やマントには当り判定がない。

師範/シュガー健次



念願のデュオーRを買った。手始めに今度発売される『A列車で行こうIII』をやってみるか。『シムシティー』以上の都市作りができるとあっては、プレーのしがいがあるぜ。

師範代/ナップ金太

ゴールデンウィーク中に2度めの『スナッチャー』を解いた。ランダム・ハジルとマッドナー博士がえらくかっこいいよね。誰かいっしょにネオコウベ電脳倶楽部を作らない?

次からスパテクは大きく変わる!(たぶん)

今年の春からヒッポンスーパーは変わった。しかし、スパテクは今までとなんら変わらない。このままでいいのか? そこで我々は今こそ立ち上がる。読者のみんなも奮起せよ! 要するに、おハガキ送ってちょーだいね。

── おハガキのあて先 ──
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社「HIPPON SUPER!」
「スーパーテク道場」係

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第51回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

●ジヴラシア	主人公。L14の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
●ガッシュ	L15の戦士。中立・人間族。
●ザザ	L13の僧侶。悪・人間族。
●ディー	L12の女魔術師。悪・エルフ。
●マイノス	L12のロード。善・人間族。
●フレイ	L13の盗賊。中立・ホビット。
●ハイランス	L13の侍。中立・エルフ。
●ベイキ	リルガミン王国の若き女王。
●アドリアン	“森の彼方の国”ファールバルトの術者。その正体は不死王バンパイアロード。
●ダバルプス	かつてリルガミン王位を簒奪した邪悪なる魔人。
●ル'ケブレス	迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

Wizardry

〔第六十章〕活風（前回のつづき）

視覚で捉えたものではない。幽界での知覚に似た、強烈な思念の映像化だった。

ベイキは泣きじゃくっていた。やめてと叫んでいた。

同時に、その像にもうひとりの姿が重なって見えた。

〝百年を経てようやく巡り逢えた愛しい人の魂！　ガッシュを──ガディの魂を救って！〟

それはマルグダの思念だった。俺に先祖ジャバの魂が宿っていたように、ベイキの魂にはその曾祖母マルグダ女王が転生していたのだ。

時が止まったように思えた。少なくとも俺にとっては止まっていた。

この無限に相当する一瞬に、俺の意識は翔んだ。

何故俺は冒険者と──忍者となったのか？　何故俺は力を欲したのか？

自問を繰り返す俺の前を幾つもの光景が流れ去っていく。

疫病に倒れた親父とお袋の姿があった。夕闇の中に消えていったニンジャマスターの姿があった。死に別れていった人々の記憶が、氾濫する大河のように現われては消えていく。

そして、あの少女がいた。

コボルドの一群に家族を殺され、ひとり仇を討って果てた口の利けぬ少女。その安らかな死に顔の前で少年が泣き叫んでいた。

〝力があれば守れたんだ〟

少年は己の非力を呪っていた。何者にも負けない力で、死を自分の周囲から遠ざけようと誓っていた。

それは俺自身だった。

両親や隊商の仲間たちに守られ、幸福に過ごしてきた少年時代。恐さや悲しみを感じることはあっても、そこに恐怖や悲傷は存在しなかった。

その少女の死は俺にとって初めての、心の奥底にまで届く深い悲しみの傷だった。人を守れぬ無力感に、初めて自分を責めた記憶だった。

もう二度とそんな思いはしたくない。そのためにはどんな恐怖も退ける強い力を身につけなくてはならない──餓鬼の俺はそう決意した。

ガッシュに勝ちたい、追い抜きたいという欲望の芯にあるのはこの思いだった。悲しみに打ちひしがれた餓鬼の心のままに凝固した過去の思い出だった。

そしてそれは矛盾だった。

人の死を認める苦しさから逃れるために、俺は友ガッシュを殺そうとしている。過去の少女がそれで救われるとでもいうように、俺は今、代わりにベイキを心が引き裂かれんばかりの悲しみと絶望に突き落とそうとしているのだ。

それだけじゃあない。ディー、ザザ、マイノス、フレイ、ハイランス……それにガッシュ、そして登攀技術を教えてくれたパルパや、ベイキを送り出した五賢者たち──俺を知り、俺に関り、俺に期待してくれた全ての人々を裏切ってまで、俺は過去の俺に囚われた道を進もうとしている。

だが、どうすれば良いのか──。

〝自由な風になれ〟

懐かしい声が、意識の底から浮かび上がってきた。

〝決して縛られぬ、運命を切り開ける風になれ──〟

老いたニンジャマスターが、最後に俺に託した言葉だった。

続けて、覚えのある意識が俺の中に割り込んできた。

〝過去を断ち切りな。つまらねえ執着を捨てて、これから生きていくことを考えるんだよ。俺のようになりたくなきゃ、な〟

──ハ・キム!?

それはハ・キムの念だった。手裏剣に妄執で縛られ続けた忍者が、手裏剣が消滅した今も俺の傍らに留まっていたのだ。

〝ひひ、世話をかけやがる。だがよ、最後にお前を救えるなら、百年も幽界で迷い続けた甲斐があったってもんさ〟

ハ・キムは笑い、そして真摯な響きを持つ言葉で言った。

〝活かす風になりな。死んでいった者のために殺すんじゃねえ、死んだ者のために活かし、生きている者のために生きるんだ──〟

その言葉が、ゆっくりと意識の隅々に染み渡っていく。

ハ・キムの思念が消えていくのが判った。それとともに、俺の矛盾の中心にある餓鬼の俺も消失していく。

凍りついた刻が流れ出した。

「おおお──！」

繰り出した貫手が顎の留め革を切り裂いた。そのまま腕を振り上げ、支えを失ったアーメットを跳ね飛ばす。

ガッシュの貌が露になった。その目は死に取り憑かれていた。

「お前は今、死んだ」

触れ合うほどの近さで、俺はガッシュの瞳を見据えた。

重い金属音を響かせてアーメットが床に転がった。

「後悔はねえ筈だ。自分のために生きてみせろ」

それはまた、俺自身への宣言でもあった。過去に後悔はない。そして未来は過去に縛られるものではないのだ。

グレーの瞳の奥で戸惑いの炎が揺れた。やがてそれは頑なな心の氷を溶かし、自らを死に導こうとする怒りと哀しみを解き放ち始める。

「……そうだな」

ガッシュの貌から死相が消えた。「悔いることはない。全てを認めたうえで、これからを生きればいい──」

「ああ。俺も、お前もな」

風になれた──そう思った。死を呼ぶ風ではなく、死神をも退ける自由な風に。

その時、何かが聴こえた。

それは呪詛だった。地の底から響く苦悶の絶叫だった。それが次第にはっきりと、大きく近づいてくる。

俺は火口への断崖を見た。

ばさり、と空気を打つ音がした。肉の焦げる臭気が鼻を衝く。

テラスの向こうの虚空に、それは姿を現した。全身が焼け爛れ、漆黒の翼を羽ばたかせて浮上する醜悪な肉の塊──。

〝UUUAAAAA──〟

ダバルプスが咆えた。

●前回、「第五十九章　死風」とあったのは、「第六十章　活風」の誤りでした。お詫びして訂正いたします。（編集部）

〔第六十一章〕崩壊

その姿はさながら、悪夢の産物を思わせる形状を呈していた。

下半身と思しき部位は完全に炭化していた。真っ黒な表皮の内側で、ちろちろと暗い燠火が燃え続けている。

上体もほとんどが焙り焼きにした生肉のように焦げ、あるいは白く爛れていた。止めどもなく滲み出す腐汁が炭化した部分に伝い落ち、吐き気を催す臭気を放って白煙をあげる。

両腕は存在しなかった。代わりに両肩が瘤状に盛り上がり、そこから漆黒の、羽根とも皮ともつかぬ翼が生えてその身を空中に支えている。

それは鴉と、蝙蝠の特徴を備えた翼だった。恐らくは以前に同化した使い魔の大鴉と、獣人リフラフの細胞情報をもとに再生したのだ。

だが、まともに機能しているのはその翼だけに見えた。

ダバルプスの再生能力と落下から経過した時間を考えれば、肉体がどれだけ破損していようと相当に回復していていい頃だった。

それがほとんど再生していないのは、あの魔剣の一撃に原因があると思われた。柄を手にしただけでマイノスを蝕んだ魔王の大剣が、その刃を受けたダバルプスの細胞増殖を狂わせているのだ。

わずかに残った再生能力を、瀕死の魔人は翼の生成に全て費やしていた。火口の底のマグマに全身を灼かれながらも、再びこの場所に戻ってくるためだけに翼を生み出したのだ。

凄まじいまでの執念だった。俺たちへの——いや、この世界に対する憎悪の凄まじさだった。

〝俺は死なぬ……忌まわしい人類どもを滅亡させるまで死ねるものか！〟

焼け爛れた頭部の中央で、白く濁った眼球が見開かれた。

瞬間、その妄執に半ば圧倒された俺は、放射された魔人の思念の奔流に呑み込まれていた。

それは憎悪と怨嗟に塗り潰された記憶だった。

ダバルプスは、リルガミン王家の傍系貴族の兄弟が淫蕩な交わりの末に産み落とした不義の子供だった。

事の露見を恐れた祖父によって、嬰児は半ば捨てられるように地下室に放り込まれた。両親もこの呪わしい息子を疎み、食事は必要最低限のものを下男に世話させるだけだった。

乳すらもろくに与えられず、しかし赤子とは思えぬ強靱な生命力でダバルプスは生き延びた。

物心がついたダバルプスが最初に考えたのは、何故自分は鼠ではないのかということだった。一度たりともこの狭く不潔な地下牢から出たことのない自分に比べ、壁の穴から自在に出入りする鼠はどれだけ羨ましい存在だったか！少年のダバルプスにとってどぶ鼠たちは自由の象徴であり、唯ひとつの憧れでもあった。

ダバルプスが最初に人を殺したのは十歳にも満たない頃だった。

乏しい食事を残して手懐けた鼠を下男が皆叩き殺した。下男は泣き喚いて止めようとしたダバルプスを容赦なく殴り飛ばし、牢の隅で育てていた鼠の仔たちも踏み殺してしまった。

ひとつだけ許されていた希望が消えた。言葉すら満足に知らぬ少年は、烈しい憎悪とともに初めて殺意というものを知った。

ダバルプスは正確に下男の喉笛に噛みついた。頸動脈を喰い千切られ、下男はのたうち回って絶命した。

恐怖の象徴だった下男が死んだ瞬間、ダバルプスの全身に初めて味わう快感が疾った。そうか。殺してしまえばよかったんだ。そう思った。

すぐに少年は牢から引きずり出された。

初めて目にするきらびやかな広間で、ダバルプスは自分を捨てた者たちとようやく再会した。言葉は判らなかったが、縛り上げられた自分を蔑んだ目で見下ろす彼らが何を言っているのかは不思議なほど理解できた。

「まだ生きていたのか」

「何て汚らわしいのかしら」

「下男を殺したんだろう。もう早く殺してしまおうよ」

「そうもいかん。事が公になっては家門に傷がつく。勝手に死んでもらわねばならん」

覚えたての殺意が膨らんでいくのが判った。こいつらを殺すことができたらどれほど気分がいいだろう。考えるだけでダバルプスはほとんど恍惚となった。

屋敷から連れ出されたダバルプスは、王宮の濠に面する水路の下水口に放り込まれた。それはこの貴族の家系にのみ伝えられた秘密の処理場だった。

決して這い上がることのできぬその暗渠には、獰猛な狂犬が定期的に与えられるわずかな餌で飢えながら棲みついていた。万が一落とされた者がこの悪環境に耐えたとしても、いずれはその餌食となって綺麗に片付く。死んで流されれば哀れな溺死体としてリルガミンの外に発見されるという寸法になっていた。

それでもダバルプスは生き続けた。少年の卓抜した頭脳は狂犬どもの襲撃を巧みに避け、生への執着は汚水と病原菌に満たされた闇の世界での生存を可能にした。腐りかけた犬の餌を喰い、不潔な水を啜って十年近くをここで過ごした。

獣のように成長した青年はやがて、祖父も知らなかった抜け道を発見した。汚水の底の排水孔——常人では決して発見できぬ細い脱出口を経て、ダバルプスは乾いた地下空間へと辿り着いた。

そこは後にダバルプスの呪い穴の原型となる、旧リルガミン王城の真下に広がる忘れられた地下階層だった。

数百年もの間誰にも立ち入られることのなかったその空間に、失われた古代の文献を蔵する書庫があった。文字どころか言葉もろくに知らぬ青年はそれを根気強く調べ、一から言語を学び、記録されたあらゆる事象を学んだ。

そこにはダバルプスが夢見続けた力を手にする方法も記されていた。

望むのは破滅をもたらす力。自分をこのような境遇に追いやった親たちを、自分に救いの手を差し伸べることのなかったリルガミンの民を、そして自分に苦痛に満ちた呪わしい生命を与えたこの世界全てを破滅させる力——。

魔術師としての訓練を受けたことのない青年が独学で力を蓄えるには、それからまた数年を必要とした。

遅々としたものではなかった。そもそもが並の魔導師では生涯かけても理解できない高等呪法を、才能を憎悪で加速したダバルプスは凄まじい早さで修得していったのだ。

この頃には地上での生活も送ることができた。

少年期から狂犬の群れと渡り合ってきたダバルプスにとって、ニルダの杖の

加護に馴れきった衛士たちの形骸化した警護などあってなきが如しだった。地上側からは巧妙に隠された階段を通じ、城内を経て市中に出る。誰にも気づかれることなく、時には王宮を隅々まで闊歩した。太陽の下での暮らしはこれほどまでに素晴らしいのかと実感する日々だった。

しかし、それは暗く閉ざされた心に暖かな光をもたらすどころか、より一層影の濃さを増す結果となった。己の辿ってきた人生がどれほどの地獄であったのかを、地上の生活は明確に認識させてしまったのだ。

とりわけ憎悪の対象となったのが、将来の王位を約束されて何不自由なく育っていたマルグダ、アラビクの幼い姉弟だった。物陰からふたりを見る度に、ダバルプスはその細い首をへし折ってやりたい衝動にかられた。

それも可能だっただろう。だが、ダバルプスは焦らなかった。悪戯に事を起こして警戒させるような真似は避けるだけの狡猾さを、稀代の魔術師としての素質とともにその裡に育てていた。破滅させるからには、誰も逃すことなく一息に叩き潰せる力を身につけなければならぬ――。

そして、充分な魔力を会得した凶人は悪魔と契約した。

ダバルプスはすでに己の出生を認識していた。即ち、傍系であろうとリルガミン王家の血を引いていることを。その事実を用いて、ダバルプスはかつて人間が契約し得なかった力ある魔王――悪魔公を味方につけた。

悪魔の軍勢の助力に対し、代価としてダバルプスが約束したのはリルガミンの魔界化だった。

王家の血筋を根絶やしにできれば、永きに渡って血族にのみ継がれてきたリルガミンの王位は正式にダバルプスのものとなる。精霊神ニルダですら認めざるを得ない血の継承が行われたうえでなら、聖都そのものをこの次元における悪魔の拠点として開放することができる――。

それが両者の間に交わされた契約だった。人類の破滅を願うダバルプスにとっては、古来から人間界への版図拡大を目論む悪魔たちは恰好の助力者だったのだ。

決行の夜、ダバルプスは闇の軍勢の召喚に際して三人の生贄を捧げた。

この日のために殺さずにおいた三人。自らの手を下すまでは死なぬよう願い続けた三人。両親と、不幸にも存命していた高齢の祖父がその生贄だった。

彼らは滑稽なほど震えながら許しを乞うた。

何より家門の体面を気にかけていた筈の祖父はダバルプスに家督を継がせると約束した。父親は殺してしまおうと提案したことも忘れたのか、よく生きていてくれたなどと引き攣った笑顔で言った。その妹である母親は汚らわしいと嫌った息子に愛を告げ、全ては祖父と兄が悪く、女の身では庇いようがなかったのだと涙ながらに訴えた。

肉親たちの責任のなすり合いを存分に楽しんだ後で、ダバルプスは自由を奪った三人を魔法陣の中に放り込んだ。そしてあの暗渠から連れ出し、ぎりぎりまで餌を与えずにおいた狂犬たちをけしかけた。

三人は生きながら喰われていった。頬肉を嚙られ、眼球を啖われ、手足を引き千切られながら彼らは最後には笑い始めた。発狂したのだった。

それを眺めながら、ダバルプスは涙を流していた。

悲しみでも、目的のひとつを果たして自らの半生を思い返したのでもなかった。これまで自制を重ね、抑え続けた殺意の開放が純粋に快感を生じさせていたのだ。それは快楽に身を委ねての歓喜の涙だった。

獣たちが内蔵を貪り始め、三人が絶命する寸前に、ダバルプスは魔界とリルガミンを繋ぐ通路を開放した。魔法陣の内側が異次元に同化し、三人は狂犬ごと魔界の住人たちに捧げられた。

狂気と絶望、獣欲と飢餓感が混沌となって悪魔への贄となった。強大な悪魔たちが魔法陣を通じて続々と姿を現し、肉親の血によって召喚を果たした術者に忠誠を誓った。

闇の軍勢は漆黒の炎の如くに不可侵の聖都を舐め尽くした。

逃げ出すことができたのはほんの一握りの住民だけで、あらゆる脱出口は瞬く間に封鎖された。その上でダバルプスは王を殺し、連なる血族を虐殺していった。計画は一夜にして完遂されたかに見えた。

しかし、契約は果たされなかった。こともあろうに王位の第一継承者であるアラビク王子とマルグダ王女を悪魔たちが取り逃がしたのだ。

ふたりが生きている限り、いかに王族の血を引いていようとダバルプスは僭王に過ぎなかった。杖の加護が生きているリルガミンの魔界化は叶わず、魔王を地上に降臨させることも不可能だった。掘り広げた地下迷宮の底に特殊な結界を敷き、そこに悪魔公を召喚するのが精々だった。

やがてダバルプスはダイヤモンドの騎士となったアラビクに斃された。リルガミンの破滅を託した悪魔公も、後に呪い穴に散らばったアラビクの装備を受け継いだ戦士ガディによって魔界に撃退されてしまった。

仮死の法を用い、首だけとなって梯子山に潜伏したダバルプスは、しかし決して諦めることはなかった。復活の望みはほとんどなかったが、牙の僧侶たちの信仰を糧に生き永らえ、微弱ながらその呪力を回復していった。

執着の底にあったのは、快楽だった。世話役の下男を殺した時に知り、両親と祖父を生贄とした際に湧きあがってきたあの快感をもっと味わいたかった。

両親たちの時の快感は、以前のものとは比べものにならぬほど強烈だった。脳の幹までが痺れ、全身の肉という肉が溶け落ちていくような甘美極まりない感覚――ならばリルガミンを壊滅させ、世界中の人間どもを破滅の底に導くその時にはどれほどの快楽を味わえるのか。それを考えれば、頭部のみで生きる苦痛と屈辱にも耐え続けることができた。

そして百年が過ぎ、千載一遇の機会がやってきた。妖獣の一匹が牙の教会に潜り込み、ダバルプスの首を同化したのだ。

脳を喰われながら、ダバルプスは強靱な精神力と魔力の保護で逆に妖獣の意識を支配した。記憶を読み取り、この奇怪な生命体がどのような存在であるのかを知った。

古代の文献の研究で、ダバルプスはこの世界が夜空に浮かぶ星々と同じものだと認識していた。宇宙と呼ばれる広大無辺の虚無空間に、それこそ星の数だけ様々な世界が存在していることを知っていた。

妖獣は、そうした星のひとつから飛来した生物だった。

かつては高い知能を有する種族だったのか、それともそうしたまた別の種族を同化して宇宙を渡る術を手に入れたのかは判らなかったが、とにかくも梯子山火口に引っ掛かった流星は妖獣が星と星の間を旅するのに用いる一種の船だとダバルプスは知った。そしてその船の機能には、この世界には存在しない超絶的な科学技術が組み込まれていた。

それは地脈からエネルギーを吸い上げ、気象を制御して星そのものを妖獣に都合の良い環境に改造する装置だった。自然界の均衡を狂わせることによって

津波や地震などの天変地異を惹き起こし、その最終段階には蓄積した膨大なエネルギーを地核に撃ち込んで大破壊をもたらす——それは古代に築かれた超魔法文明すら遥かに凌ぐ、神の力を人為的に生じさせるとでも言うべき科学文明の所産だったのだ。

ダバルプスは気づいた。この力を利用できれば、望み続けた人類の終焉を容易に実現できることに。

妖獣の種族本能のひとつには、この気象制御装置を使用してあらゆる星で繁殖を行っていくという意志があった。

その本能を巧みに己の意識に融合させ、ダバルプスは真の意味で妖獣と化した。妖獣の肉体を持つ凶人ではなく、凶人の意識を持つ妖獣そのものと化したのだ。

突出した環境改造技術を除いては、捕食生物の記憶に頼らぬ限りさほどの知性を持たない妖獣を、本能的に感応し合える同族でありながら明晰な人間の頭脳を兼ね備えたダバルプスは完全に掌握した。

人類の破滅と一族の繁栄を期し、妖獣の王は慎重に事を運んだ。

侍将ミフネを始めとする迷宮の守護者に気づかれぬよう、妖獣どもには小動物以外の捕食を禁じて無害な生物を装わせた。また、火口から地底深くに隕石船の触手を伸ばし、星の内包するエネルギーをじわじわと吸い上げて力を蓄えていった。

そして一年の後、迷宮支配者たる龍神ル’ケブレスの力が弱まりきったところで、ダバルプスは新たな支配者として強力な配下を召喚した。妖獣も本来の能力を開放し、敵となり得る宝珠の守護者や牙の僧侶たちを次々に餌食としていった。

果たされなかった魔界との契約も生きていた。大破壊による環境の変化は悪魔にとっても好都合であり、悪魔公とは龍神が反攻した際の切り札として召喚できるよう再び約定を取りつけた。

計画は万全だった。

迷宮に侵入した冒険者たちは出入口を塞いだうえでほぼ掃討し、あわよくばリルガミンを妖獣の巣にするべく、その意識を乗っ取った二匹に増殖幼体を大量に仕込んで派遣した。これにしくじったとしても、船にはもう数日で大破壊を発生させるだけのエネルギーが蓄積される。どのみちリルガミンと、そしてこの星の人類は滅びるしかない筈だった。

間もなく夢は実現する。人類を滅亡させる快感を思うさま貪り、一族をこの星に繁殖させる時が訪れる——。

しかしそれは、取るに足らぬほどの力しか持たぬ冒険者たちによって破られた。

召喚した魔物たちは悉く破られ、それを統べるために生み出したバンパイアロードのレプリカもまた消滅した。悪魔公さえも撃退され、あろうことかその魔剣の一撃が致命的なものとなった。船は気象制御装置を完全に破壊されてマグマに呑まれ、そしてダバルプス自身も重大なダメージを負ったのだ。

剣から迸った魔界のエネルギーが、無限に等しい再生を繰り返す妖獣細胞の活力を根源から消滅させていた。残存する力を翼の生成に注いだ今、もはやダバルプスの肉体に妖獣の回復力は微塵も残されてはいなかった。

それでも、死ぬ訳にはいかなかった。

また百年、いや、人類全てを地獄に突き落とすまでは何千年でも復活の機会を待つ——それがダバルプスの意志だった。何があろうと人類の敵たらんとする、決して覆ることのない宿怨と復讐の意志だった。

〝もう、お止めなさい〟

濁流のようなダバルプスの思念に、何者かの呼びかけが割り込んできた。

それはベイキ——マルグダ女王の思念だった。

〝すでに多くの血が流れました。それでもまだ貴方は、幸福に生きるより人々の不幸を望むというのですか〟

〝黙れ！　人の、幸福だと!?〟

怒涛の如き思念が咆え猛った。〝人間が俺に何をした？　何をしてくれた!?　俺に手を差し伸べたのは人ではない。悪魔だ！　妖獣だ！　その俺が人間のはびこる世界で幸福になどなれるものか！〟

その叫びの中に、俺は明らかな殺意の放射を感じ取った。ダバルプスの精神世界に取り込まれたままではあったが、思念の矛先がマルグダに集中したことで辛うじて自分の思考を取り戻したのだ。

ダバルプスは少なくとも、俺たちだけは殺して逃走するつもりだった。大破壊を阻止された恨みもあるが、何よりその存在を知る者に脱出されては追撃される恐れが残るからだ。

全員が虚を衝かれて妄念の渦に五感を奪われた現状では、ダバルプスは目の前で呪文を唱えるだけで俺たちを殺すことができた。思考力が戻ったとはいえ、俺もこのままでは指一本動かせはしない。

〝急げ、ジヴラシア〟

切迫した思念が伝わってきた。それはダバルプスのものともマルグダのものとも異なる、精神力で高度に制御された指向性を持つ念話だった。

〝再生がはかどらぬ。貴様の力で私を、ダバルプスのもとへ——〟

呼びかけてくるその声が、魔人の記憶の中に取り込まれた五感を現実に戻す道標となった。

ダバルプスの精神世界には存在しない、しかし現実に思念を発しているその一点に全ての神経を集中する。感情への強烈な干渉を絶ち、憎悪によって生み出された瞞しの五感を切り離したその瞬間、俺は現実の空間を認識していた。

凝視する一点に、アドリアンがいた。

まるで床から生え出してくるように、アドリアンの肉体が再生していた。それは地面と接する細胞を泡立たせ、凄まじい速さで修復されつつあったが、胸から下はまだ存在していなかった。

「来い！」

首を巡らせたアドリアンが叫んだ。

その先に、ダバルプスが浮かんでいた。ベイキの思念に注意を奪われ、自らの精神世界に没入していたためか、アドリアンの復活にはまだ気づいてはいない。

俺が縛めを破ったことを悟り、その目をこちらに向けた時には、俺はすでにアドリアンの上体を抱え上げていた。

距離を取るべく翼が打ち振られるより早く、俺はアドリアンを掲げて突進した。浮上し始めたダバルプスを追うように、全霊をかけてアドリアンの半身を宙に押し出す。

驚くほどに伸びた深紅の爪が、空中でダバルプスを捉えていた。

「この世界では貴様の魂は救われぬ。永遠に消滅し、我が記憶の中にのみその

名を留めよ」

不死の肉体が秘めるエネルギーが、食い込んだ爪を通じてダバルプスに流れ込んだ。それはダバルプスという存在のエネルギーを相殺し、霊魂までも消滅させるに足る膨大な負の精気だった。

しかし、その寸前——。

ダバルプスは叫んでいた。かつて旧リルガミン王宮を崩壊させ、アラビク王子の命を地底の穴に飲み込ませた滅びの言葉を。

遙か下方で、何かが砕ける音がした。それは火口の底から響き渡り、やがて連続した破砕音となって足下から這い上ってきた。

「いけねえ！」

地底深くから伝わる震動に俺は総毛立った。ダバルプスは最期に、どうあっても俺たちを道連れにするつもりなのだ。

「ジウ！」

「何事だ？　これは！」

ダバルプスの消滅と同時に、全員が意識を取り戻していた。

「スケイルの基底部が砕け散った。ダバルプスの置き土産だぜ」

俺はディーを見た。「転移(マロール)は？」

迷宮に入って以来、ディーはすでに第七レベルに属する呪文を三度使っている。本来ならもう唱えられる筈はなかったが、途中に挟んだ睡眠が充分に深かったならば回復している可能性があった。

「もう一度唱えられるかも知れないわ。でも——」

ディーの貌(かお)が曇った。「ここから地上まで正確に跳べるかどうか。それに、この呪文で運べるのはどうしても六人までなのよ」

標高約千メートルからの不正確なテレポートとなると、数パーセントの誤差が生じたとしても数十メートルの落下、あるいは地底への実体化という危険が伴う。加えてこの場にはアドリアンを含めて九名がいた。到底転移(マロール)の呪文で脱出できる状況ではなかった。

「くそっ。無理か——」

臓腑まで届く地の底からの響きに、俺はテラスの上空を振り仰いだ。

先刻まで妖獣(ゼノ)の隕石に塞がれていた空間が開放され、梯子山(スケイル)山頂に開いた噴火口から空を窺うことができた。払暁(ふつぎょう)の中天には仄(ほの)かに光を孕んだ薄雲が流れ、そこに舞う一羽の鳥の影とコントラストを成している。

その影が不意にバランスを崩したように見えた。地鳴りとは異なる、鼓膜を震わせる叫びが天空から降ってくる。

「龍神が力を取り戻したな」

再生を続けるアドリアンが言った。「呼び声が聴こえた。貴様の恩に報おうと、この地を離れようとしなかった強き翼に呼びかける声がな」

もう、俺も気づいていた。

「あれは……ロック？」

ディーが呟いた。

墜落するかに見えた影は、噴火口に向けて降下を開始した巨鳥ロックだった。羽虫の群れ(ノーシーアムスワーム)に襲われていたところをディーの呪文で救われたあのロックが、俺たちを目がけ一直線に竪穴に飛び込んでくる。

凄まじい翼風を巻き起こし、巨鳥は見る間にテラスへと着地した。そして低く一声鳴き、脚を折って巨体を床に伏す。

俺を見つめ、ロックはもう一度短く鳴いた。早くしろ、と叱るように。

「乗れ！　時間がねえ！」

破砕音は耳を聾する轟音へと変わりつつあった。震動もにわかに激しくなり、内壁の脆(もろ)い部分が崩れてバラバラとテラスに降り始めた。

事情を知らぬ連中も戸惑う余裕はなかった。俺を始めとして六人が背に昇り、脚を伸ばしたところでハイランスとフレイがそこに摑まる。ガッシュとハイランスは手早く鎧や盾を捨てて重量の軽減を図っていた。

「アドリアン！」

「行け」

ほぼ再生を終え、消滅時も無傷で残っていた衣服を身に着けたアドリアンが言った。「かの呪法を用いようとも、自ら望まぬ限り決して私は滅びぬ。縁があればまたいずれ会えるだろう」

「——必ずですよ」

俺たちを代表してザザが言った。その正体が古代より畏れられてきた不死王だったとしても、ともに梯子山(スケイル)を登攀した俺たちにとってアドリアンは紛うことなき仲間であり、友だった。

ロックが羽ばたき始めた。さしもの翼も八人の重量は堪(こた)えたようだったが、数回のうちに浮力を得られるだけにピッチを上げ、地面を蹴って宙へと飛び上がる。

翼風で舞い上がった塵埃(じんあい)が、見送るアドリアンの姿を包み隠した。

ロックは急速に上昇を開始した。

本格的な崩壊が始まっていた。竪穴の内壁に、俺たちの脱出を阻む触手のように下方から巨大な亀裂が疾る。落石が降り注ぐ中、巨鳥は巧みにそれらをすり抜けて高度を上げていく。

と、新たに生じた亀裂が俺たちを追い抜いた。それは出口付近で厭な形に罅(ひび)を造り、山頂の岩盤群を削り取るようにして内側に落下させる。

避けるには巨大で、多過ぎる落石だった。ロックの巨体では回避しようのない、致命的な岩塊群が降り注ぐ。

直撃する——そう思った刹那、それらの中央に閃光が疾った。

続く炎と爆風が、迫り来る落石群に風穴を空けた。弾き飛ばされた岩塊はロックを避けるようにすれ違い、火口の底へと落下していく。

「やっぱり、あの時ジウの胸で眠ったのが効いたのね」

爆炎(ティルトウェイト)を唱え終えたディーが傍らで呟いた。

直後、俺たちは火口から飛び出していた。

ロックはさらに上昇を続けた。眼下に遠ざかる梯子山(スケイル)は、やがて根元から溶けるように崩壊し始め、ゆっくりとその威容を失っていく。

外縁部から土煙がとてつもない規模で噴出し、見る間に山頂までを呑み込んでいった。この時には梯子山(スケイル)はすでに、それまでの半分程度にまでその標高を減じていた。

爆発的に膨らんだ土煙は、やがて頂点から八方に分散して流れ落ちるように広がっていった。その一部は荒野を駆け、リルガミンの街をも呑み込もうとする。

「あれを——」

顔色に生気の戻ってきたマイノスが叫んだ。

津波の如き土煙がリルガミンに達したと見えたその時、それは都市を避けるように分かれ、疾り抜けていった。不可視の障壁がリルガミン全体を包み、そ

の都市機能を害する砂塵の侵入を阻んだのだ。

ニルダの杖が力を取り戻したのだ。ベイキが歓声をあげてガッシュにしがみつき、翼の下からはフレイとハイランスの興奮した声が響く。

昇り始めた朝日に照らされ、リルガミンは——そして見渡す限りの大地は鮮やかに輝いて見えた。もはやどこにも、天変地異に蝕まれた滅びの気配は存在しなかった。

俺はディーを見た。長い髪を天空の風になびかせ、微笑を浮かべて地平線を見つめるその貌はどこまでも美しく、愛らしかった。

ディーも俺を見た。

「帰ってきたな」

「ええ」

頷き、ディーは俺の胸に躰を預けた。微かに伝わる温もりが、冷たい風に晒された肌に心地好かった。

「帰ってきてくれた。あたしのいる世界に……」

「ディー……」

ロックが金切り声をあげた。そして旋回しながら高度を下げ始める。リルガミンに向かって——。

「本当に、無粋な鳥だわ……」

瞼を閉じ、寝息を立てるようにディーが呟いた。

〔終章〕薫　風

曲がりくねった緩やかな山道を、俺とディーは馬で登っていた。

周りは若葉の生い茂った木々が立ち並び、ようやく強くなった日差しを柔らかく遮っている。風が吹く度に、木漏れ日が地面に複雑な光の模様を投げかけた。

林の切れ間を縫って、どこまでも青い空が覗いている。

二頭の馬は軽快に歩を進めていた。規則的な蹄の音に、鳥のさえずりが時折アクセントを添えるように響き渡る。

新緑の香りが鼻をくすぐった。生命の息吹が満ち溢れる、爽やかな初夏の空気だった。

「ディー」

「ん？」

鞍に横座りしたディーが、木々の梢から俺に貌を向けた。

「疲れてないか？　そろそろ小休止してもいい頃合だ」

「大丈夫よ。もう、心配症ねえ」

言って、編んだ髪を振ってくすくすと笑う様子はまるで森の精(ドリアード)のようだった。ディーの美しさは今や輝かんばかりにまで磨きがかかっている。

あれから八ヶ月ばかりが過ぎようとしていた。

梯子山(スケイル)はあの崩壊の後、地上から完全に姿を消した。あれだけの質量の岩山が跡形もなく地中に沈下し、平地となったその場所には火口の痕跡すら残されてはいなかった。

今ではもう、どこに山があったのかも判らぬほどに、あの荒野は一面の草の海になったと聞いている。肥沃だった土が力を取り戻し、リルガミンに刻まれた天変地異の傷跡を瞬く間に癒していったのだ。

そして、それは梯子山(スケイル)周辺だけではなかった。妖獣の隕石船(ゼノ)が蓄積していた星の力が還元されたのか、それまでの惨禍を補うように、あらゆる地方で大地は奇跡的な回復を見せていた。

俺たちが旅するこの地も、そうした反動とも言うべき自然の恵みを存分に授かっていた。ダバルプスの惹き起こした異変以前には、木々の青葉もまばらな痩せた土地だったという。

「長いこと続けて馬に揺られていると躰に障るかも知れん」

「まだ二時間も乗ってないわよ。そんなに度々休んでたらいつ村に着くか判ったものじゃないわ」

「だがな、鞍だって柔らかくはないし万一ということが……」

「じゃあ、さ」

悪戯を考えついた子供のようにディーの瞳が輝いた。「鞍に乗らないで済むようにしてよ、旦那様」

「判ったよ」

俺は肩を竦(すく)め、馬を並べて寄せた。そしてディーの馬に飛び移り、素早くディーを抱え上げて鞍に収まる。

「これで安心？」

俺の首に両腕を回し、下から覗き込むようにディーは小首を傾げた。

「ああ。安心だ」

「えへへぇ。見ちゃったぞ」

その時、道端の茂みから懐かしい声が響いた。

「フレイ！」

俺たちは同時にそのホビットの名を呼んでいた。

「安心？　だってさ。言う通り隠れてて本当に良かったよ」

「だろ？　しかしまあ、昼日中から見せつけてくれるなあ」

「ハイランスもか！」

茂みの向こうから、フレイを伴った髭のエルフが馬を曳いて姿を現した。

「よう。久しぶりだなあ」

俺とディーがリルガミンを出て半年が経っていた。再会するのはそれ以来、ということになる。

「こっちの馬は余っちゃってるから、僕が乗っちゃうね」

駆け寄ってきたフレイは、あっと言う間に俺の乗っていた馬に攀(よじのぼ)って手綱を握っていた。「ハイランスと一緒に来たのはいいんだけどさ、ずっと後ろに乗せられっ放しでうんざりだったんだ」

「鐙(あぶみ)に脚が届かない奴に手綱を任せられるかい」

ハイランスの口元から白い歯が零れた。そして軽やかに自分の馬に跨(また)り、フレイとは反対側の傍らにつける。

「侍ってのは厭(いや)なもんだな。〝気〟を察知して隠れてやがったな」

「お陰で面白いものが見れる。ディー、お熱いことで何より」

ディーが貌を赧(あか)らめ、ハイランスはからからと笑った。

「あれからどうしていた？」

「もっぱら準備に明け暮れてたよ」

俺の問いにエルフは貌を引き締めた。「近く東方に旅立つ。大陸を横断して、できるならその果てにある海を越えて、侍が発祥したという国をこの目で見てみたい」

「ミフネがいた国、か」

風よ。龍に届いているか

俺はハイランスの腰に下げられた達人の刀の、元の持ち主だった侍将を思い起こしていた。恐らくハイランスを駆り立てているのは、あの老守護者を生んだ国を見聞したいという渇望なのだろう。

「僕も一緒に行くんだよ。っとと」

短い脚でやっと鞍を挟んだ危なっかしい乗りっぷりでフレイが言った。「ハイランスひとりじゃ心細いだろうからね。わわわ……」

あの、大気の巨人との死闘をきっかけに、フレイとハイランスは極めて息の合ったコンビを組むようになっていた。その判断力の高さから慎重になり過ぎる嫌いのあるハイランスにとって、困難な状況ほどそれを上回る勇気を見せるフレイは互いを補い合う恰好のパートナーとなったようだ。

「間違っても暴れさせたりするなよ」

バランスを崩しかけたフレイの後ろ襟を掴み、鞍上に戻してやりながら俺は忠告した。「何せそっちの荷にはお前への土産も入ってるんだからな」

「えっ。本当？」

慌ててフレイは飛び降り、手綱を曳いて歩きだした。

「現金な奴だな」

「見ていい？」

「ああ。そこの袋に入ってる」

相変わらず、こういう時のフレイは子供そのものだった。俺は苦笑しながら、そうなるとこの土産は不似合いだったかと考えた。

「わあ、酒だあ！　それも飛びっきりの極上！」

「お前にゃ一発入れられたからな」

それはフレイとの模擬格闘に賭けた品だった。あの時はかなり卑怯な手を使われたように思うが、負けは負けなので渡さないことには寝覚めが悪い。それまでに相当な額の金貨を巻き上げていたこともあったが、もっともこれは当時の酒のストックとともに冒険者の宿の炎上で灰塵に帰していた。

「で、お前たちはこの半年どうしてたんだ」

ハイランスが訊ねてきた。「真っ先にリルガミンを出て行っちまって、マイノスはしばらく不機嫌だったぜ」

「そうか――」

不服そうにむくれた端正な貌が目に浮かぶようだった。

「俺たちの記憶に残っている場所をあちこち回るつもりだったんだがな、事情が変わってしばらくトレボー城塞に落ち着いていたよ。そのせいでリルガミンの噂は良く耳に入ってきた」

「杖のことも？」

「ああ」

それはしばらく前、リルガミンの街がニルダの杖の加護を返上したという話だった。

他の者なら驚倒するだろうこの噂を耳にした時も、俺はさして驚きはしなかった。

確かに杖の力は永きに渡ってリルガミンを外敵から守ってきた。しかしそうして保たれてきた太平の治世は、必ずしも聖都の名に相応しいものではなかったことを俺たちは知っている。

あのダバルプスでさえも、生まれながらに邪悪な心を持っていた訳ではなかった。それは約束された繁栄の中、平和を貪るばかりで省みることを忘れたリルガミンそのものを背景に育まれていったのだ。

世界に危機が訪れれば、いかに超常の力に守られていようとリルガミンも同じ運命を辿る。この明白な事実を、しかし無条件に与えられる平和に馴れた人々は捉えることができなかった。それは即ち、リルガミンをこの世界に属さぬ異界と認識するに等しい。

リルガミンにとってニルダの杖の恩恵とは、すでに与えられ過ぎて毒に変じた劇薬のようなものだった。真に聖都と呼ばれるためには、そこに住む者たちが自らの手で平和を勝ち取らねばならないのだ。

そうして、ニルダの杖は史上初めてリルガミンの外に持ち出され、精霊神への感謝を込めて梯子山の跡地に埋められたと聞いた。

「それと、ダバルプスの慰霊碑が建てられたんだってな」

「うむ。広場の真ん中に、その生まれと僭上に至る経緯が刻まれた墓碑が据えられたよ。俺たちがあの時見た、ダバルプスの記憶をそのままにな」

「良く決断したな、ベイキは」

その記録は王家の歴史における最大の汚点だった。それをあえて公開したところに、新生リルガミンへのベイキの意気込みが感じられた。

「あいつがいるからな。前のように王家の最後のひとりとして、孤独に女王を務めなくちゃならなかったベイキじゃないさ」

「婚礼はいつだったの？」

ディーが訊ねた。「最近行われる筈だったと思ったんだけど」

「それがさあ」

嬉しくて堪らないといった様子で酒瓶を抱えて歩くフレイがこちらを見上げる。「僕たちはそれを見届けてから、祝宴にも出ないですぐにリルガミンを出発したんだよ。そうしないと約束の今日にここまで辿り着けないからね」

「それじゃ、今頃はまだリルガミンなのかしら？」

「身動きが取れる状況じゃないだろう」

ハイランスが後を継いだ。「何せ婚礼の後も伝統に則った儀式が山積みだったからな。ようやく今日あたり正式に戴冠式が行われてるんじゃないかね」

「新たな王の誕生か。あいつらに逢えないのは残念だが――」

と、その時後方から、駆け足で道を登る蹄の音が聞こえてきた。

俺たちは足を止め、振り返った。

林に遮られた道の向こうから、やがて三騎が姿を現した。

先頭の馬を駆るのは金色の髪をなびかせた騎士――マイノス。

続く二騎の一方は若い女が手綱を握っていた。最後に見た時よりも一層美しさを増し、かつては肩口で切り揃えた栗色の髪も再び豊かに伸びつつある。ベイキは俺たちに向かって千切れんばかりに手を振った。

そして、一際大きな馬に跨っているのは、それに負けぬだけの体格を持つ大男だった。数千年に渡る王家の血の継承に終止符を打ち、リルガミンの新しい統治者となった男――ガッシュ。

「こいつは一体、どういうことだ？」

三人が追いつくなり、ハイランスが叫んだ。「いつリルガミンを出発したんだ？」

「ふたりがそっと姿を消してから、丸一日経った頃かな。途中かなり馬を急がせたよ」

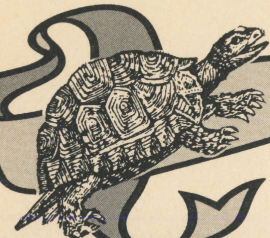
冒険者そのままのなりをした新王が笑いながら答えた。

「祝宴は三日続けるんじゃなかったのか？　それに、譲位式やら戴冠式やらはどうしたんだよ」
「省いてしまいました。必ずしも古式に従う必要はないと思って」
「そりゃ、そうかも知れませんがね……」
　にっこりと笑うベイキにあっさり言われて、ハイランスは返す言葉もないようだった。
「省いたも何も、準備は全て整っていたではありませんか」
　憮然としたマイノスが口を挟んだ。「今頃リルガミンは大騒ぎですよ。新王と王妃が揃って姿を消したのですから」
「手紙を残してきたし、後は五賢者がうまくやってくれていますわ」
「それに、元はと言えば俺たちを置いて出発しようとしたお前が良くない」
　ガッシュがマイノスに言った。「それとも俺たちにだけ、仲間との約束を破らせようって言うのかい？」
「いや、だが、それは……」
　口篭り、マイノスはちらりと俺を見た。「どうしても文句を言ってやりたい奴がいるから――」
「じゃあ、そうするといい。お前の話が終わるまで、俺たちは遠慮しとくよ」
　言うや否やガッシュは身を乗り出し、俺とマイノスの馬の尻を軽く叩いた。二頭はゆっくりと歩きだし、俺たちだけが道を先行する形になる。
「よう」
「ご無沙汰、マイノス」
「……私に一言もなくリルガミンを出るとは、あんまりじゃないか」
　先刻想像した通りの不機嫌さでマイノスは呟いた。「せめて伝えてくれれば、見送るなり餞別を用意するなりできたものを」
「善（グッド）の戒律ってのは、そうやって気を回すからいけねえ。だから知らせなかったんだよ」
「しかしだな――」
「それに、どうせ今日逢えると思っていた。実際こうして、約束の場所に集まってきただろう？」
　そう言う俺を、マイノスは不審そうに見つめた。
「半年見ないうちに随分と口調が変わったな。丁寧になったぞ」
「そうか？」
「そうだ。それにいつまでもディーを抱えているのはおかしい。貴様らしくない」
「おかしいなんて失礼ね」
　言いながら、ディーはくすくすと笑い続けている。
「いたわらなくちゃいけませんからね」
　突然、前方から声がした。見ると、少し先に一頭の白馬が木の幹に繋がれている。
「馬!?」
「馬は喋りませんよ、マイノス」
　見上げると、地上から五メートルばかりの枝に男が腰掛けていた。少年のような笑みを浮かべた、今日集まるべき仲間の最後のひとり――。
「ザザ！」
「三人とも元気そうで何より。と、もう四人と言ってもいいかも知れませんね――」
　そのままの姿勢で後ろに倒れ込み、膝の裏で一度逆さにぶら下がってから、ザザは綺麗に半回転して軽やかに着地した。
「四人？」
　マイノスは振り返り、誰も追いついていないのを確認した。「自分を含めてという意味か、ザザ？」
「本当にそう考えているんですか」
　ザザが苦笑した。「良くもまあ、あなたとふたりきりで迷宮を突破できたものだと改めて思いますよ。私が私の健康を気遣ってどうするんです」
「ザザ、やっぱり一目で判る？　もう少し服を考えてくれば良かったかしら」
　ディーが恥じらいの表情を見せて言った。
「他には誰も気がつかなかったんでしょう？目立たない体質なんでしょうね」
「何だ？　何の話をしている？」
　ふたりの会話に困惑した様子で、マイノスは助けを求めるように俺を見た。
「悪（イビル）の戒律の冒険者にしか通じない符丁さ」
「そんなものがあったのか!?」
「ねえよ」
　貌を紅潮させて怒るマイノスに、俺は笑うのを懸命に堪えて謝った。
「実はな、身篭（ごも）ってるんだよ」
「誰が――ディーがか!?」
「ああ。あと三月もすれば生まれるそうだ」
「ええっ、ディーが！」
　いつの間にかフレイが忍び寄って聞き耳をたてていた。「うわあ、じゃあ子供はハーフエルフなんだ！　わああ！」
　その声を聞きつけて、ガッシュたちも駆け足に追いついてきた。
「なるほど、トレボー城塞で引っ掛かってた理由はそれか」
「おめでとう。ジヴラシア、ディー」
「言葉遣いまで改めて、上品な子供に育てようって魂胆だな」
　ひとしきり祝福の嵐が過ぎ去った後も、まだマイノスは目を丸くしたままだった。俺とディーを交互に見比べて、そのままの表情でザザに呟く。
「……確かに四人だな」
　転げるほどのザザの笑い声が、木々の梢に谺した。

　しばらく後、俺はガッシュとふたりで馬を並べていた。
　ディーは久しぶりに再会したベイキに妊婦としての話をせがまれ、他の連中と一緒に先を進んでいた。
　梯子山（スケイル）から戻ってからというもの、あのふたりは女同士すっかり打ち解け、姉妹のように仲良くなったようだ。ディーに言わせればベイキが変わった、成長したということになるが、ディーもそれと同じ位には変化しているように俺は思っている。
　いずれにせよ、ディーとベイキが親しくなってくれたのは喜ばしかった。友の妻同士が険悪な仲というのはどうにも宜（よろ）しくない。
「ほっとするな」
　ガッシュがのんびりとした口調で言った。どうやらこの友も、俺と同じことを考えていたようだった。

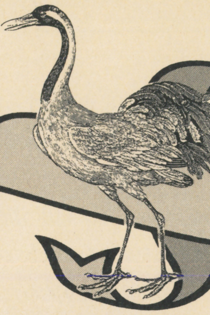
風よ。龍に届いているか

「ああ。しかしな、本当に式典をすっぽかしてきて良かったのか？」
「構わないさ。どうせこれからが大変なんだ」
短く、それでいて実感の篭った言葉だった。
王位を譲られ、リルガミン王国の新しい統治者となったガッシュの前には、アルビシアの植民島を失うなど大きな打撃を被った経済力の建て直しや混乱した治安の向上、己の土地に戻り始めた避難民たちの支援、そして永い歳月のうちにリルガミン中心に偏っていた道徳や法の見直しなど、最高執政者としての責務が山積みとなっていた。
五賢者の助力を得たうえでも、それらを満足に解決するまで数年を要するだろう。これから先は、放浪時代には想像もつかなかった激務がガッシュを待ち受けているのだ。
しかしそれを覚悟のうえで、ガッシュはあえて王位を引き受けた。ベイキの精神的な負担を軽減してやるつもりもあったのだろうが、それ以上に強く願う目的がガッシュにはあった。
もう、ダバルプスが辿ったような悲劇を繰り返させぬ——全ての民が笑顔で暮らしていける国を築きたいとガッシュは語った。その理想を実現するためであれば、どのような労苦も厭わぬと。
それがベイキの愛とともに得た、ガッシュが生きていくための夢なのだと俺は知った。新たな為政者に期待を寄せるリルガミンの民は、その望みを上回る資質を備えた英雄王を得ることとなったのだ。
「ニルダの杖も放棄したんだろ？　王になったからには暗殺者にも気をつけないとな」
「俺をかい？」
顔を見合わせ、俺たちは笑った。確かに、こんな男を暗殺しろと命じられた者は気の毒としか言い様がない。それにその傍らには、常に聖なる鎧とエクスカリバーを携えた王国騎士マイノスが護衛についている。リルガミンと戦を起こすつもりでかからなければガッシュの首は獲れそうになかった。
「暗殺者がお前だったら危ないけどね」
「馬鹿言え。それに今度はもう勝てないだろうよ」
俺は本心から言った。「生きる目的を見つけたお前にはな」
「そうだなあ。まだまだ死ぬ訳にはいかない」
ガッシュは空を見上げた。「いや、せっかくお前に祓ってもらった死神だ。近づけるようなことは二度とないさ——」
「ああ」
ガッシュが王として理想の姿を追い求める限り。そしてそれはガッシュの生涯をかけた目標となるだろう。
「お前も、見つけたじゃないか」
ガッシュの視線が遠く前方に移った。丁度皆が峠の頂に到達しようとするところだった。ディーとベイキが笑いさざめく声が微かに届いてくる。
「正直、ディーが子を宿すとは思っていなかったよ。人間とエルフの混血は極めて稀だって言うからな」
俺は頷いた。俺がこれまで生きてきた間にも、出会ったハーフエルフは片手で数えるにも満たぬほどだった。
だが、これが偶然の受胎だと、俺は思っていなかった。
「恐らく、受胎したのはスケイルの中だろう」
俺の言葉に、ガッシュは目を見開いた。
「——そうか」
微笑み、瞼を閉じて呟く。「ル'ケブレスからの授かりもの、だな」
俺はもう一度頷いた。そして、ついに出会うことのなかった龍神に想いを馳せた。
ル'ケブレスとはこの世界——この星の意識が象る(かたど)ひとつの姿だったのだろう。この世界を維持していくために星が自ら守らねばならぬ幾つかの均衡——そのうちのひとつ、善と悪の平衡を司る象徴がル'ケブレスだったのだ。
梯子山(スケイル)が消滅し、ル'ケブレスもまた地上から姿を消した。
しかし、大地の力は蘇った。人の世を見守り続けた龍神は、この星のどこかに今も必ず存在している。
だが、平衡の守護者の役目は俺たち人類に委ねられたのかも知れなかった。
人間とエルフのハーフとなる俺の子も、そうしたル'ケブレスの期待を受けているのかも知れない。将来、種族の枠に囚われぬ視野で世界の平衡を捉えられる者のひとりとして。
ならば俺はその時まで、ディーとともに我が子の成長を見守っていこう。幼い魂が行く先を誤らぬよう、助けが必要な時には支えながら育てていこう。
山の上から、俺たちを呼ぶ声がした。頂の向こうに村が見渡せるらしい。
「行くか」
「そうだな」
軽く馬の横腹を蹴り、俺とガッシュは残り少なくなった山道を駆け登り始めた。
峠の向こうの村には、パルパが高原の民とともに、収穫した薬草を売りに故郷の山から下りてきている。そこでパルパが七十の祝いを迎えると聞き、俺たちは今日この地での再会を誓ったのだ。
頂でフレイが飛び跳ねている。ハイランスが叫んでいる。ザザが、マイノスが笑い、ベイキが大きく手を振っている。そしてディーが待っている。
馬上で、俺は風を感じた。
爽快な初夏の風が、緑の薫りを大空へ運んでいく。
その風に想いを乗せ、俺は願った。
風よ。龍に届かんことを——。
風よ。龍に届いているか　完



「風よ。龍に届いているか」

連載完結おめでとう！



足掛け3年8ヵ月。思えばいろいろありました。とうとう完結、おつかれさま！

各界よりお祝いのことばが続々！

遠藤雅伸様

㈱ゲームスタジオ代表。FC版『ウィズ』のプロデューサー。

連載終了おめでとうございます。ウィザードリィという作品には無限の解釈があり、小説や外伝2などのできる余地もあるわけですが、実際にやってみるとオリジナルの世界観を保つことは難しいものです。色々な媒体でウィズの新しい形を見せてくれる松山君の、次のウィズに期待したいですね。これからも頑張ってください。

須田PIN様

㈱アスキーの熱血宣伝マン。日本一有名なウィズフリーク？

エッ、終った？　幻○○戦みたいにずっと続くんじゃ……と一応ボケといてと。完結おめでとうございます。ベニー先生に初めて会ったのは５年前。スーツを着て来たので、「近寄り難い人」という印象を持ったけど、後で酒乱だということが発覚。一気に親しみが湧いたことを思い出します。遊びほどほどで今後も良い作品をお願いね。

関塚典弘様

FC版『III』以降のゲームデザインを担当。ゲームスタジオ所属。

Hipponを手にすると、最初にこの小説を読んでいました。想像以上の展開が多く、長い間楽しませていただきました。ベニーさんありがとう。

ウィズの世界を壊さずに創造し、千差万別のフリークを納得、魅了するベニーさんの仕事には脱帽です。また、新しいキャラクター達を活躍させてください。

平林久和様

㈲インターラクト代表。その正体は初代担当編集者ヒラ坊。

みんなやめろよ。ベニー(ベニー松山)におめでとう、なんて言うのは。そんなの本当の友達じゃないぜ。俺の知っているベニーは、連載の一個や二個終えた位で、人から誉められるような男じゃない。ベニーは天才だ。けど彼はまだ、声変わりしないウィーン少年合唱団のテノールみたいなものなんだ。これからが本番だろ。なあ、ベニー。

みんなの応援のおかげです！

連載中に寄せられたお手紙は、200通以上。励みになりました。その中からごく一部だけ紹介！

●貧ボーな私が毎月ヒッポンを買っているのは、この小説があるからです。

（愛知県　家出したたえすくん）

ベニー松山　これからも買ったげてね。

●もう休載はしないで下さい。HIPPONを買ってきても載ってないとがっかりします。（神奈川県　小川智子）

編　耳が痛いすね。「どうしてページ数が減ったの？」てのも多いし。「最終ページにいきなり広告が入っているのは何故？」ていうのは……来てないか。

ベ　……いやみなやつ。

●ベニ松さんの小説を読んでると、うーん、純情っぽい、なんてことを考えた……作者に純情な部分がある？

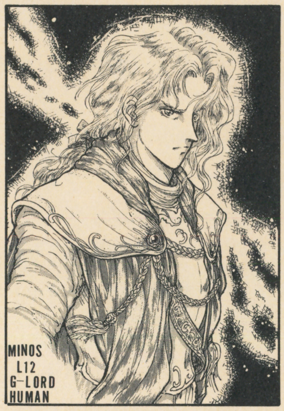
（埼玉県　尾崎優子）

編　そうなんですか？

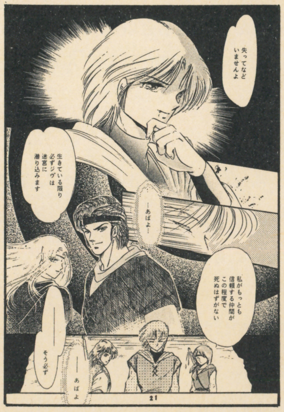
ベ　ノーコメント。

編　アドリアン素敵！　ていうお便りも多いですね。あ、誤植の指摘……ごめんなさい！　みんな私のせいです！

ベ　それはそうと、一息ついたら返事を書きます。楽しみに待ってて下さい。

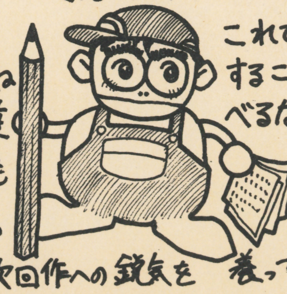


←（愛知県　げいる）この方は、たくさんのイラストを送ってくれました。このマイノスもロードの風格ばっちり！



←（千葉県　西山浩子）同人誌上でのマンガ化。「勝手なことしてすみません」だそうだけど本人悪くないみたいよ

絵師独白　高橋キメラ



ついに『風・龍』完結!!　おめでとー！

ベニーさん　ホントにゴクローさまでした。

これで編集さんに気がねすることなくいっしょに遊べるなあ（笑）

遊んで遊んで、いつも遊んでたか。ハハハ。

しばらくは充電して、次回作への鋭気を養ってネ　（キメ）

執筆を終えて　ベニー松山

今、僕のテンションは異常なまでに高まっている。

例えば、ブランコ・シカティックと殴り合いをしようと思えるほどに高い。

藤原喜明に無防備にアキレスを差し出してしまえるほどに高い。

そして、手塚一郎にぷよぷよ勝負を挑もうと考えてしまうほどに高いのである。

とにかく、嬉しいのである。

これまでに印字した原稿を目の前にして、よくもこれだけ続いたものだと改めて思う。

長い道のりだった。

北海道旅行で第一回を書き上げて以来、連載期間はほぼ四年間に及ぶ。その間に数え切れぬほど、いろいろなことがあった。

雑誌の名前が変わった。担当編集者も名前も挙げられぬほどに代わった。ひとりで生活するようになり、また新しい友人たちとの出会いがあった。

そして何よりも、僕自身が大きく変わったように思う。四年前の自分と比べれば、その差は歴然としている。

少なくとも悪い方向に進んではいないと、僕は考えている。これを成長と呼べるのなら、それを促してくれたのは小説を書くという行為であり、連載を支えてくれた読者の皆さんであると思っている。

四年間、本当にありがとう。

お待ちかね！　単行本は今夏発売が決定！

徹底的に遊びつくす!!

スーパーファミコン版
スターフォックスのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円

全レベル全ステージ100%完全攻略! 隠れステージ&キャラ大公開。スーパーFXチップによる立体空間の覇者を目指せ。

スーパーファミコン版
スーパーファミスタ2のすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価700円

全12チーム+㊙チームの完全データ収録! すべてのファミスタ、野球マニアに捧げる、こだわりの「パースタ2」攻略本!

スーパーファミコン版
パワーモンガーのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

パソコンからTVゲーム機まで、すべての「パワーモンガー」に通じる戦術・戦略を満載。全195面を制覇せよ!

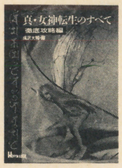
スーパーファミコン版
ポピュラス2のすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

全48ステージ、超難度SLGを完全攻略! これでキミも神様になれる! リプレイ用おまけパスワード付き。

スーパーファミコン版
重装機兵ヴァルケンのすべて
冒険企画局・編
定価1000円

次世代のシューティングゲーム「ヴァルケン」をあらゆる角度から深く分析。

スーパーファミコン版
真・女神転生のすべて 徹底攻略編
成沢大輔・編
定価880円



「真・女神転生」の詳細な悪魔データと完全マップを掲載した究極の攻略本。

スーパーファミコン版
スカイミッションのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

アクションゲーム感覚のフライトSLG。その全ミッションを完全網羅!

スーパーファミコン版
マリオペイントを100倍遊ぶ本
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

スーファミ初のお絵描きツール。まだまだこんなにあった100の楽しい実例集!

スーパーファミコン版
アースライトのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

シミュレーション・ウォーゲームのツボを詳説。全30面のマップを完全網羅!

スーパーファミコン版
ヘラクレスの栄光Ⅲ ~神々の沈黙~のすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

驚天動地のRPGをあますことなく解説。物語とデータ面からすべてを明かす。

スーパーファミコン版
ウルティマⅥ ~偽りの予言者~のすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

ブリタニアの完全マップ&ガイドで、超難解なこのゲームのすべてがわかる!

スーパーファミコン版
シムアースのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

ゲーム中に起こる問題を徹底分析し、細やかな解決方法をサポート!

スーパーファミコン版
ダンジョン・マスターファンブック
手塚一郎+ベントスタッフ・編
定価880円

暗い迷宮が好きなあなたに贈る一冊。基本的なシステムや遊び方が理解できる。

スーパーファミコン版
悪魔城ドラキュラのすべて
手塚一郎+ベントスタッフ・編
定価880円

至高のアクションゲームの徹底攻略データと世界観のすべてを完全紹介!

PCエンジンスーパーCD ROM²
スナッチャーのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

史上最強のサイバーパンクアドベンチャーの徹底攻略ガイドブック。ゲームのヒントから世界観までこれ一冊で理解できる。

ファミコン版
ダービースタリオンファンブック 100万人のダービースタリオン
成沢大輔・編
定価800円

さまざまな角度から見たダビスタの面白さを味わう! これを読まずにダビスタの神髄を語ることはできない!

ファミコン版
スーパーマリオUSAのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

アイテム、敵キャラからワープポイントにいたるまで、アメリカ帰りのマリオの全マップを網羅。これで必ずクリアできる。

ファミコン版
ファイアーエムブレム外伝のすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

「エムブレ外伝」クリアのためのバレンシア大陸完全攻略ガイドブック! 第一章から第五章まで、全戦闘フィールドを解説。

ファイナルファンタジーファン大集合!
ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ)
HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

本誌で好評連載中の読者投稿コーナー「ファイナルファンタジー竜騎士団」。その中から、ファイナルファンタジーの熱狂的なファン総勢430名の手による珠玉の渾身投稿作品1024点を一挙公開!! 好評ファンブック第1弾!

DQファンによるDQファンのための1冊!!
ドラゴンクエストⅣ マスターズクラブ
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円

ドラゴンクエストの生みの親、堀井雄二のインタビューを始め、日本中から寄せられたファンたちの声を一挙に掲載! 日本全国1000万人、ドラクエファン必携の書!! この一冊でキミもマスターになれる!! 巻末付録マスターズクラブ主催誌上RPG付。

宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

ダービースタリオンを徹底的に遊びつくす!!

ファミコン版
ダービースタリオンを一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価780円

知るうるのはROMの中の神様だけ…。最強の競馬シミュレーションを徹底的に遊びつくそう！　生産や調教のノウハウから、種牡馬と繁殖牝馬の詳細なデータや血統をまとめ、思い入れたっぷりに凝縮。全国100万人の馬主たち、そして1億頭のサラブレッドたちの競馬ワールドをもっと深く掘り下げる。

ファミコン版
ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価780円

全国版は大幅にバージョンアップしている！あなたの知らなかったダービースタリオン全国版の世界がここにある！　最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ!!　どんな馬にも隠された能力がある。見捨てずに、能力を引き出すことがあなたの努めだ！

ダービースタリオン ファンブック
100万人のダービースタリオン

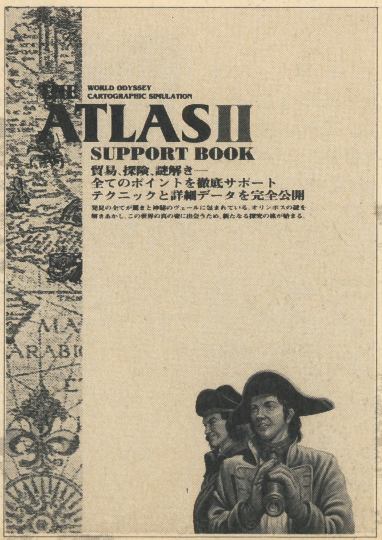
成沢大輔・編
定価800円

さまざまな角度から見たダビスタの面白さを味わう。ダビスタの最強馬は一体何か？　GI戦に登場するライバルはどの程度の成績をあげているか？　など、ダビスタに関するさまざまな視点の遊び方、データ類を一冊に凝縮！　これを読まずにダビスタの神髄を語ることはできないのだ！

THE ATLAS II
WORLD ODYSSEY CARTOGRAPHIC SIMULATION

サポートブック

定価1600円



貿易、探検、謎解き…。すべてのポイントを徹底サポート。全テクニックと詳細データを完全公開。発見のすべてが驚きと神秘のヴェールに包まれている。オリンポスの謎を解きあかし、この世界の真の姿に出会うため、新たなる探究の旅が始まる。アトラスIIの世界を完全解読。

DOS/V USER
ドスブイ・ユーザー vol.2

6月18日発売予定／予価1680円
超おトクなディスク付

徹底解説
だからPC-GAMEはやめられない！
英語で悩んでいるあなたのための完全攻略マニュアル
最新ゲームから話題作、アダルトから教育まで

CD-ROM個人輸入体験記
税関をうまくパスする方法

DOS/V USER'S REPORT
PHOTO CDの徹底活用術

SPECIAL ISSUE
WINDOWS3.1とVL-BUS、PCIバスにかかわる新トラブルシューティング

座談会
PCのビジネスマーケットに関するさまざまな疑問
DOS/Vのオピニオンリーダーの座談会

宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

PLAY THIS GAME

最新ゲーム**攻略**

梅雨といえばお部屋でゲーム。そおゆうことに昔から決まっているのです、ほんと。モニターの前にゆったり腰を落ち着けて、時折窓をうつ雨音に耳を傾ける、なんてのも情緒があっていいね。今月も厳選5タイトル。さあ、じっくりとPLAY THIS GAME！

PLAY THIS GAME

今月のLINE UP

シルヴァ・サーガⅡ……P118
ドラゴンズマジック……P120
Jリーグプロストライカー……P122
A列車で行こうⅢ……P124
ゼルダの伝説……P126

PLAY THIS GAME

システムの基本から序盤の展開まで

Silva Saga II

◉SFC◉セタ
◉ 6月25日発売
◉¥9800(税抜き)

FC・RPGの名作『ミネルバトン・サーガ』と、最近作のFC版『シルヴァ・サーガ』の流れを汲む期待の新作、SFC版『シルヴァ・サーガ2』がついに登場する。個性的なシステムは健在だ。

◎文/石埜三千穂

新システムなれど"傭兵"は健在!

タイトル発表当初より『ミネルバトン・サーガ』の続編、として話題を呼んでいたが、実質はタイトル通り『シルヴァ・サーガ』の続編としての性質が強い。つまり、戦闘に関しては『シルヴァ・サーガ』以降の純粋なコマンド型のスタイルに落ちついているわけだ。ただし、"傭兵"や"神像"を加えたマルチパーティーのシステムは健在。いっそう細やかなデータにフォローされ、いっそう多様な戦闘を楽しめるようになっているのだ。

それではまず、パーティー構成の基本から説明していこう。パーティーの最大構成人数は、主人公を含む基本パーティー4人+傭兵4人、神像4体の3パーティー12人。それぞれのパーティーが独立して戦い、傭兵と神像はオートバトルのみ。傭兵は肉弾戦の専門家であるのに対し、神像パーティーは魔法中心。相手によって使い分けるのが理想だが、主人公のパーティーがいちばんバランスが取れている。戦闘中のパーティー入れ替えだって、もちろん可能だ。

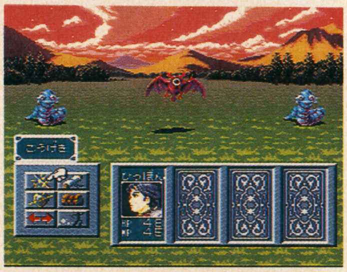
⬅最初の町に、すでに傭兵の斡旋所がある。とりあえず、のぞいてみることにしよう

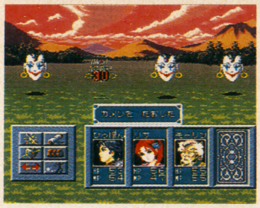
➡神像と傭兵による戦闘は、オートバトルで進む。ピンチになったら下げればいいのだ

戦闘シーンの美しさに感涙!!

SFCの表現力を活かした戦闘シーンは、まさに圧巻。エンカウントした地形に合わせ、多数のリアルな背景画が用意されている。しかも、それがフィールド上の場合、時刻によって色彩がまったく変わってくるのだ。その素晴らしさは、スタートしてすぐのフィールドでも体験可能。日暮れ時の夕焼け、夜間の星空など、息をのむような美しさだ。

戦闘システムは、アイコンを使ったコマンド型なので、すぐに覚えられる。しかも、魔法のグラフィックや与えたダメージが視覚的に表現される、非常にわかりやすいシステムなのだ。





⬆夕暮れ時の戦闘シーン。山にかかった雲が赤く染まる
⬅与えたダメージは大きな数字でピョコン、と表示される

神像を集めると合体も可能

ここでは、このゲームの最大の魅力であり、また、知識も必要な神像の合体システムについて説明しよう。

神像は全部で12体。それぞれ、レベルアップさせれば神像同士の「合体」が可能になる。合体による組み合わせで生まれる神像は、15種類。もちろん、使える魔法の種類を始めとする神像の能力は、合体によってパワーアップする。同じ神像を使っても、違う組み合わせがあるので注意。合体はマジックギルドでのみ可能なので、いろいろと試してみよう。ちなみに、最初に手に入る3体の神像である、大地、星、湖の3体を使うだけでも3種類の合体が可能。どれが強いというよりは、オートバトルでの戦いぶりを見て好みで選択すればいい。ただし、違う組み合わせでも同じ神像が出来てしまうことも多いので注意。「ヨイド」という神像がそれで、これはいわばハズレ。しかし、ヨイド同士の合体による救済策もあるのだ。確率に左右されるけどね。

⬅ひとつめの神像「大地」は、最初のダンジョンである守りの洞窟であっさりと手に入る

FC版とも関連したストーリー

パルスは、名前以外のすべての記憶を失って、ベタの村に漂着する。そして、自分でもわからない衝動にかられ、魔物たちを倒し得る唯一の人物、伝説の光の戦士を探して旅立つのであった。と、これがプロローグだ。

このゲームとFC版『シルヴァ・サーガ』の関係は、後日談でもなければ外伝でもない。なんと、時間、空間ともに共通した部分を持つ舞台を、それぞれ別の主人公の別の視点で描いたものなのである。だから、FC版をプレイしていた方が、当然物語に対する理解も深まる。可能なら、両方ともプレイすることをおすすめしておこう。そもそも、本作の主人公パルスは、FC版の主人公を探しに出かけるのである。人物、イベントともに、ダブる部分のなかろうはずがない。FC版のイベントの後日談なども楽しめることだろう。

⬆最大の敵ズールは、『シルヴァ・サーガ』との共通。デモを見ただけでもある程度はわかる

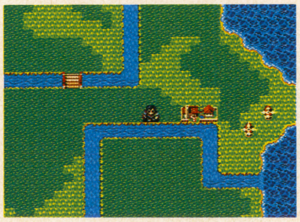
⬆記憶を失ったパルスは、ニーナおばさんの家で目覚める。主人公の過去には何があったのか

©1993 SETA/YUTO RAMON

さあ、序盤の展開を追っていくぞ

まずは手始めに、カヌーを入手しよう

村で目覚めてから最初に聞ける情報の中で、具体的な場所を示すものはほんのわずか。まず、「南にアドルの町がある」という情報が得られるはずだが、細かく枝分かれした川に遮られて、南に進むことができない。川を越えるにはカヌーが必要なのだ。そこでおばさんに聞いたロイドじいさんに会って頼むわけだが、このじいさん、ただでカヌーはくれない。北にある守りの洞窟に行き、金の針を取ってこいというのである。まずはゲームスタートの勢いで腕試しのダンジョン挑戦、というわけだ。場所は村からすぐだし、中もそんなに広くない。傭兵を雇うなり、装備や道具を整えるなりしたら、無理にレベル上げなどしなくても、そのまま向かって大丈夫だろう。このダンジョンでは、目的のアイテムの他にも、大地の神像が手に入るはずだ。



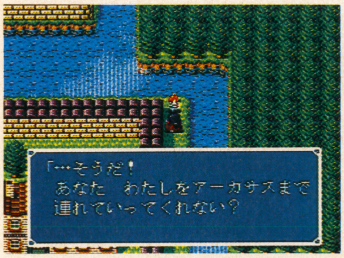
⬅南に向かいたくても、川が渡れないのではどうにもならない

アドルの街には、最初の出会いがある

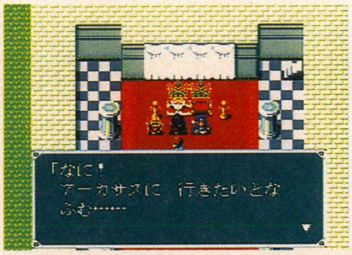
アドルの街ですべきことは、主に二つ。大富豪のミロンの頼みを聞くことと、城にいる王様に会って、これまた頼みを聞き入れることである。序盤だけあって、ごく単純な会話のやり取りだけのイベントだが、一通りのイベントを終えると一気に2人の仲間ができるのだ。

まずはミロンの屋敷へ。そこで頼まれる内容は、家を飛び出してしまった娘のリサを探してくれ、というもの。これは、屋敷の中で得られる情報で簡単にわかる。リサを見つけると、カイラルがいるアーカサスの城まで彼女を連れていくことになってしまう。

次は王様に謁見するイベント。これは昼でないとダメなので注意しよう。王様の頼みは単純、アーカサスの城に手紙を届けてくれというもの。ここで魔導師のモーリンが仲間になり、旅立ちの洞窟を抜けることができるようになる。しかし、これで仲間ができた、と安心してはいけない。数多くの出会いと別れがこのゲームの特徴なのだ。とりあえずは旅立ちの洞窟へ進もう。



⬆リサは、カイラル王子に熱を上げていて、ただもう彼に会いたい一心でアーカサスを目指す

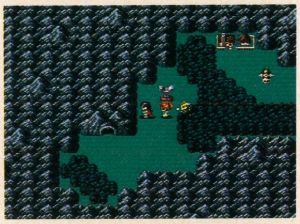


⬆王様への謁見は昼間だけ。タイミングの悪い時は、レベル上げをするなり、宿に泊まるなり

アーカサスの城を目指せ!!

洞窟のカギを魔物から取り戻せ

アーカサスに到着する前の関門が、旅立ちの洞窟。その手前にあるメモルの村との絡みで、ここにも1イベントあるのだ。洞窟の入口には扉があり、その鍵はメモルの村の神官が管理している。ところが、扉は閉まった状態のまま、魔物に鍵が奪われてしまったというのだ。ここですべきことは、洞窟の前にいる魔物を倒して鍵を取り返し、これを神官に届けること。クリアすればついでに「いいもの」がもらえる。



⬅フィールドの狭まった部分にメモルの村と旅立ちの洞窟が

⬅扉が閉まっている上に魔物がいて、中に入ることができない

アーカサスに着いたのはいいけれど……

さて、ようやくアーカサスに着いてみると、カイラル王子は出かけた後。とりあえずはアドル王に託された手紙を届けることだが、メリアという人物に話を聞くことも忘れてはいけない。一通りの会話やイベントを済ませると、なんと、リサ、モーリンともに「カイラル王子が戻るのを待つ」ということで、パーティーから外れてしまうのだ。しかし、心配することはない。アーカサス王のはからいで、2人の実力者が仲間になってくれる。それが、魔導師のフロルと神官のセナモルだ。別れた二人は、そのままアーカサスに残る。

⬅アーカサスの城では、突然の別れと出会いを体験することに

ラトニアの関所を越えて、その先は?

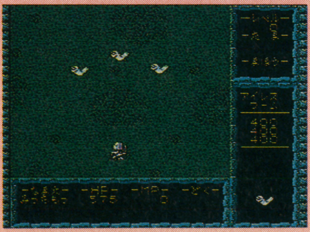
ついさっき通ってきたダンジョンの名が「旅立ちの洞窟」だったことからもわかるように、ゲームはこれからが本番。とりあえずはラトニアの関所で仲間がひとり増え、4人パーティーが完成。旅立ちの洞窟では星の神像も手に入れているはずで、戦闘もようやく本格的に楽しめるようになるだろう。今後も物語の中心は、頼まれごとと人探し、出会いと別れで進んで行く。謎らしい謎はまだまだ出てこないが、まず、関所の先にあるラゴン城には気合いを入れて行こう。かなりの広さがある、初の本格ダンジョンだ。

⬅メリアは、あのロイドじいさんからの伝言も聞かせてくれる

どのあたりが『ミネルバトン・サーガ』の続編なのか?

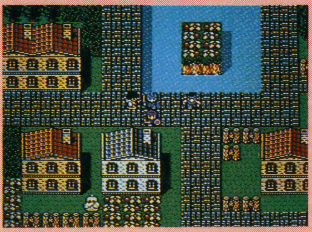
シリーズの前作、前々作からのファンにとって、物語上のつながりが気になるところ。FC版『シルヴァ・サーガ』との関係については左ページでも触れたが、それでは、『ミネルバトン・サーガ』との関係は? 簡単に言ってしまうと、王子カイラルは『ミネルバトン・サーガ』の主人公の孫なのである。また、システムもずいぶん変化したが、その片鱗はあちこちに残っている。傭兵や、機能は変わってしまったが「アダンの実」という個性的なアイテムは健在、町や城の作りにも、どこか共通点が感じられる。前作を知る人には、懐かしいシーンも多いことだろう。

ミネルバトン・サーガ



⬆傭兵システム、アクションとコマンドの入り交じった戦闘など、個性的なゲームだった

シルヴァ・サーガ



⬆シンプルなシステムながら、さまざまな工夫が凝らされた2作目。神像システム登場だ

PLAY THIS GAME

カルトな人気を誇る舶来アクションの最新作

ドラゴンズ マジック DRAGON'S MAGIC™

●SFC●コナミ
●6月25日発売
●¥8800●アクション

全24ものレベル（ステージ）が待ち受ける横スクロールアクション。テクニックのみならず、それぞれのレベルに仕掛けられたトリックを見破る知性がなければクリアは困難だ。序盤10レベルまでのクリア方法を詳細に説明しよう。

◎文／野安ゆきお

剣よりも飛び道具が重要

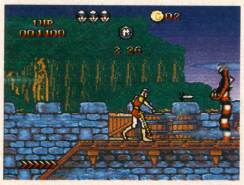
大きな剣を携えて歩く主人公だが、画面に登場する敵キャラを攻撃するときは、剣を使わないことをオススメする。多少攻撃力が落ちるものの、できるだけ飛び道具で攻撃するのが安全だ。剣だとモーションが大きくなるし、ジャンプ中は攻撃できないからである。動きのトロい敵以外は、すべて飛び道具で攻撃しよう。

飛び道具は3種類あるが、通常はナイフを装備しておくといい。レベル1のスタート地点直後で入手できるはずだ。残りのふたつは状況に応じて使い分けるのがいいようだ。

オノ

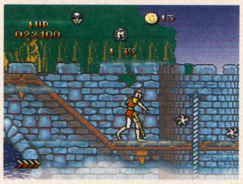
←斜め前方に放物線を描いて飛んでいき、足元の敵を攻撃する。ただし攻撃力は最弱

短剣

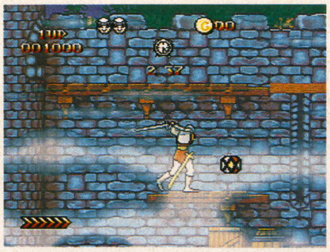


←前方に一直線に飛んでいく。もっとも使いやすい武器。攻撃力は中くらい

投げ星



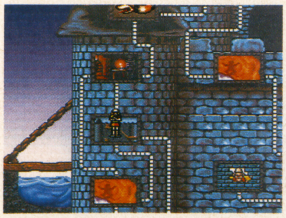
←前方に飛び、ブーメランのように戻ってくる。扱いづらいが攻撃力は絶大



↑これを剣で切るとアイテムが飛び出す。どこに何があるか記憶してしまおう

危ないときはレベル1へ

残り人数が少なくなったり、ダメージシールドが少なくなったりしたら、迷わずレベル1に戻ってくるのが基本。ここには人数アップやシールドアップのアイテムがたんまりとあるからだ。また、各種飛び道具を持ちかえるときにもレベル1は活用してほしい。急がばまわれ、なのである。



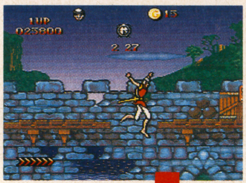
←いつでもレベル1に戻ってこられる。危なくなったら戻れ

←1UPアイテムもたくさんあることだし、戻らなきゃ損だよ

最初のトリック～レベル1

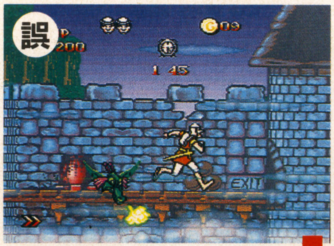
ゲームスタート直後のレベル1だというのに、いきなりイヤラシイ罠がプレイヤーを待っている。なんと出口がふたつあり、正しい出口を抜けなければ、とんでもない回り道させられるようになっているのだ。しかも、一番目立つところにある、レベル2へと通じている出口のほうが間違いであるという意地悪さである。なんてこったい。

正しい出口は、右の連続写真で紹介しておいた。消えかかっている「EXIT」の文字が見えるだろうか？

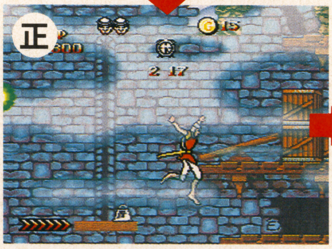


←竜を倒し、その先にある穴から真下に落ちる。これが正しい出口への第一歩なのである

←そしてシーソーの上に降りて、反動で分銅を飛ばす。これで足場が降りてくるので、それに乗る



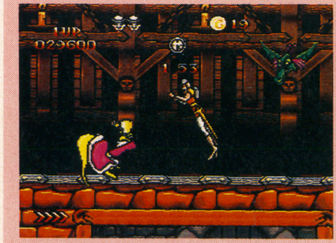
↑こちらの出口のほうが、どう見たって正しい出口のように思えるんだけどね



↑足場が一番下まで降りたら、そこから出口に向かってジャンプ。あの穴が正しい出口だ

レベル2と3にはいく必要なし

で、正しくない出口を抜けるとレベル2へと到達する。ここを突破するとレベル3へ。そしてここを突破すると、なんとレベル1へと逆戻りしてしまうのである。これらのレベルには一切いく必要がないので、よほどの物好き以外はレベル1から一気にレベル4へと進むよーに。



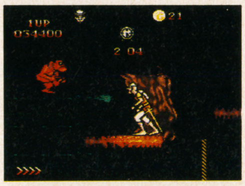
↑レベル2。ここを突破すること自体はさほど難しいことじゃないんだけどね

↑レベル3。ここもそんなに難しくないけど、いく意味のないところだからなぁ

©1990 Bluth Group.Ltd., used under license from Don Bluth Multimedia, Inc. "Dragon's Magic" is a trademark of KONAMI

初の水中移動～レベル4

まずは足場を飛び移り、ひたすら上へと登っていこう。そして最上段まで来たら左へ進み、一気に飛び降りる。そして水中を右へ移動すれば「EXIT」が見えるはずだ。水中では一切の攻撃ができず、しかも慣性がついて操作しにくいので大変だ。魚と、魚が吐く泡に触れないように注意しよう。

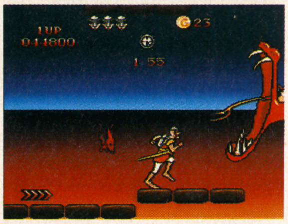


←自分のまわりがボンヤリと明るくなっている。とにかく上へ上へと登っていくしかない

←水中に飛び込んだ状態。体を丸め、完全に無防備なのである。ただ上下左右に移動することしかできないのであるよ

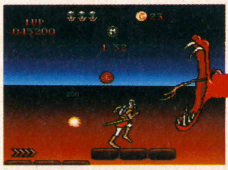
↑そして左上から水中にジャボーン。あとは水中を右へ右へと移動していくだけである

中ボスとの戦いのみ～レベル5



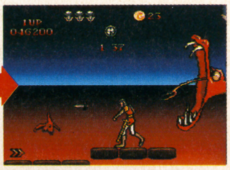
→このデカイ竜を2匹倒せばクリアとなる。簡単なこってす

序盤の山場であり、クリアするとパスワードがもらえる。ここではボス級の敵が2体、プレイヤーを待ち受けている。ここで装備しておくべきはナイフ。これさえあれば、あとはパターンで倒すことができるぞ。詳しくは下の連続写真を参考にしてほしい。



↑まず竜がタマゴを吐くのを待ち、それが頭上を越えるのをやり過ごす

↑そしたらすばやくジャンプし、ナイフを投げつける。目標は舌のあたり

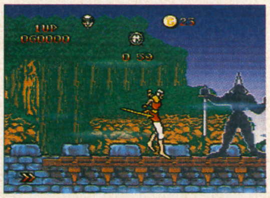


↑着地したらふりむきざまに後方の竜を攻撃。これをくりかえせばOKだ

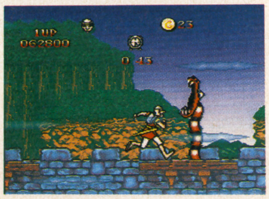
立ち止まり厳禁～レベル6

ひたすら右へ走っていく横スクロール面。時間設定が厳しいので、あまりのんびりとプレイしないように。ギリギリジャンプで足場を飛び移ろう。投げ星で敵を蹴ちらしながら進むのがベスト。投げ星は途中で入手できるので、持っていないままこのレベルに突入してもだいじょうぶだ。

←ジャンプ、ジャンプでひたすら右へ。タイム・イズ・マネーだぞ



→途中には手ごわい敵もいるけど、投げ星なら2発で倒せる。やっぱ必需品だよな

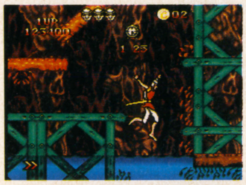


→ここらへんのザコは一撃で倒せる。立ち止まることなく走っていきたいものである

水中でウナギ越え～レベル7

このレベルも出口がふたつある。並んでいる右側が正しい出口だ。ここからレベル9へと進んでいける。

こちらの出口へ到達するためには、スタート直後、いきなり足場から飛び降りなければならない。そして水中に飛び込み、ひたすら右へと進んでいけばOKだ。ただし途中には、せまい通路にフタをするような形でウナギが邪魔をしている。シールドに余裕があるなら、体当りして突破するのがいいだろう。



←いきなり飛び降りるのが正しい道順。上に行けばそれなりのアイテムはあるんだけどね

→水中では敵キャラを攻撃できないため、ひたすら逃げるしかない。神経使うぜまったく

炎を消して連続ジャンプ～レベル9

←足場を落としておかないと、この炎に焼かれて一発アウト。あとはここから右へ走るだけ

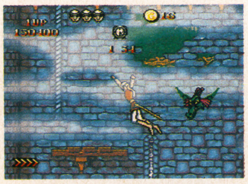
←そうすると、自動的にスプリングの上をジャンプしていける。このまま右へ進んでいけ

スタート直後、スプリングを利用して上の段へと登る。スプリング上で2回以上跳ねていると高く跳べるはずだ。そして上の段で足場をそっと右に押して炎の上へと落とし、安全な通路を確保しよう。あとは✚ボタンを右へ入れておけば自動的にスプリングを利用した連続ジャンプが可能になる。最後にふたつの出口が見えるが、上にあるのが正しい出口である。

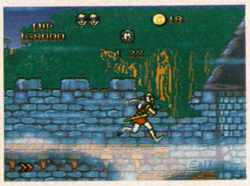
EXITを越えていく～レベル10

スタート直後、レベル1のときと同じくシーソーと分銅を使って足場を動かし、左へと移動。あとは斜面や動く床をつたってひたすら上へと登っていく。途中で各種アイテムも入手できる素敵なレベルなのである。

で、最上部に「EXIT」が見えるのだが、ここに入ってはいけない。これは正しくないほうの出口なのだ。正しい出口はこの「EXIT」を飛び越え、屋根を越えて降りていったところにある。こんなの知らなきゃわかるわけがない。



←とにかく上へ。ここもけっこう時間が足りなくなりがちだ。急ぐにこしたことはない



→画面右下に見える出口はニセモノ。これを飛び越えていった先にあるのが正しい出口なのだ

ゴールド×25で ボーナスステージ

ゲームの途中で入手できるコイン。これらを25個以上集めてから、どこかのレベルをクリアすると、ボーナスステージへと突入する。ここでは各種アイテムが入手できる。ただし、真っ先に時計を取らないとすぐに時間切れになってしまう。

←無理にいく必要はないけど、話のタネとして1回くらいおいでよ

PLAY THIS GAME

ワザを磨いてJリーグの星となれ!!

Jリーグ プロストライカー
PRO STRIKER

◉MD◉セガ
◉ 6月18日発売
◉¥8800(税抜き)

いよいよスタートしたJリーグ。実在する選手のデータを使ったオフィシャルゲームを、いち早く攻略だ。プロストライカーへの道は厳しい。コレをもとに、ひたすら練習を重ねるのだ！

◎文／とだひでみ

"攻め"の基本はパスの連携

鮮やかなグリーンのフィールドを疾走する選手の姿は美しく、誰もが憧れるシーンである。が、そんな甘い夢を抱いて男の勝負に勝てるワケがない。サッカーは11人でやるゲーム。ボールを進めるには、適確で正確なパスをまめに出すことが基本になるのだ。ロングパスはゲインが大きい分、キック時のモーションも大きく、その隙にボールを奪われやすい。ショートパスは距離が短い分、コンパクトで安全。ふたつのパスの使い分けの目安は、パスの目的選手が画面内にいればショート、そうでなければロングがいい。ボタン連打でできるライナー系のパスは、ロングばかりでなくショートの時にも有効。特に対人の時はセンタリングに絶大な効果を発揮するぞ。うまく使おう。

Ex.1 キックオフ直後のパスワーク。ショートパスの連続でうまく外に出すのだ

これをやってちゃ勝てないよ

早く敵陣にボールを動かしたい気持ちはわかる。だが、ロングパスや無意味なロングシュートはダメ。戦法が読まれやすく、ボールが飛んでいる時間が長いのでカットもされやすい。初心者にありがちなのは、とにかくロングシュートで、ボールを勢いよくバカバカ飛ばす戦法。これはもはや戦法ではない。パス以上にボールがフリーになってしまうので、自分にとってのメリットもほとんどないぞ。

↓ロングパスは見抜かれやすい。パスの弾道を読まれると、ボールの目標に敵がわんさと集まってくる。無闇なロングパスがいかに危険か知ろう

↓広いとつい思い切り蹴ってしまいたくなる。だが、無意味なロングシュートは攻撃のテンポを崩す上に、敵にも奪われやすい

↑外に出しては意味がない。適当にボタンを押してたら思うように行かないのは当然だぞ

敵からボールを奪うには？

敵の手に渡ったボールを奪い返すための手段には、何があるか。それは、敵の手にボールが渡った時に自分がした事と同じ。つまり反則、ゴール、あるいは単純に奪われたかのいずれか。だが、奪い返すにもいろいろな方法がある。一番オーソドックスなのはスライディングだが、これは反則を取られる危険性が高い。背後からいきなり滑り込むと、敵が転倒してファールとなる。フリーキックを取られるので、ファールは避けたい。そこで、ボールを取り返す方法と、それらの効果的な使い方や注意を紹介する。ここに紹介する以外にも、もっといろいろな方法があるかもしれない。偶然にもプレイ中に発見したら、再現して身につけるようにすると、早く上達するぞ。

ショルダータックル

スライディングにくらべて成功率は低いが、ファール率も低い安全な方法だ。2人組でタックルすると成功率が上がるので、周りをチェックするといい。

突っこんで奪う

実に単純明解。何をやろうとしてるかバレにくいが、大抵はあっさりかわされてしまう。斜め方向から突っ込むと、成功しやすい。意表を突く戦法でもある。

ミスさせる

なかなか難しい技だが、混戦にまぎれて、わざと敵にボールをぶつけて外に出す。自軍のスローインからスタートするので、奪い合いが酷くなったら使おう。

スライディング

使いやすく、ボールを奪う率も高い。が、ファールを取られる危険がある。敵選手の背後から仕掛けるのはタブーだ。せめて真横、すれ違うように使おう。

ハイテクだ！

←決まるとカッコイイ上、気持ちいいテクなのだ

敵のパスを空中でボレー、ヘディングなどしてカットする方法。飛んでいるボールの近くで、タイミングよくどれかのボタンを押すのだ。素早く次のプレイにつながるのが最大のメリット。

©1993 SEGA OFFICIALLY LISENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

レーダーをフル活用せよ

操作がバッチリ身についたら、次のステップ。レーダーを使ったプレイを練習しよう。フィールド上のキーパーを除く両軍20人の選手の位置を、いつでも把握していなければならない。それはパスの相手を選ぶだけでなく、操作している選手の周り、そして、ゴール付近の敵選手たちの配置にも気を使わねばならないのだ。ただし、一度にすべてを把握することは非常に困難。そこで、まず注目すべきなのは、ボール付近の状況。確認のポイントは、オフェンス時なら選手を走らせたいコースの状況と、パスできる相手の選択。走れればできるだけ走り、敵が近ければすぐにパスを出す。ディフェンス時は、ボール付近にいる味方選手の状況をチェック。ボールに一番近い選手に、素早くマーカーを移動させよう。したがって、レーダーはいつもLサイズが見やすくて良い。メッシュはレーダーが見やすいが、下に隠れた選手が見にくくなる。好みに合わせて使い分けるといいだろう。それから、試合前に自軍と敵軍のマーカーも、しっかり覚えておくように。

↑下が透けているのでマーカーの判別がちょいと難しい。選手メインの設定だ

↑アミがかかっている分、選手の見分けが付きにくい。レーダーメインの設定だ

↑ロングパスもレーダー確認の上で行えば安全。何をするにも、必ずレーダーを注目しよう

フォーメーションの研究

前後半のキックオフと、延長試合の前に行うフォーメーション選択。これは、特に相手に合わせてどうこう、と言うよりも、自分のプレイの組み立てに役立てるべきものだ。例えば、とにかく攻めて行くフォーメーションは3TOP。少ない点差をしっかり守りたければ、B-LEAGUERといった具合。フォーメーションは、その体形に合わせて都合のいい攻撃・防御の方法がある。つまり、適当に選んでいては、思ったプレイができない。プレイしていて、選手の動きがチンプンカンプンだったら、要チェック。攻撃パターンとフォーメーションがバラバラだ。フォーメーションはすぐに変えられないので、攻撃方法を変えてみよう。選手の集まる位置や戻る位置は、フォーメーションに従っている。それをよく考えてフォーメーションを選び、プレイすることがチームプレイを完成させるための近道なのだ。ちなみに、試合開始時のオススメフォーメーションは、S-AMERICAN。一気に攻めるなら3TOPを選ぶべし!!

←ちょっとツラいんで、ここらでパスでも出そう……

←あれ、パス受けるヤツがいない！ 聞いてないよー！

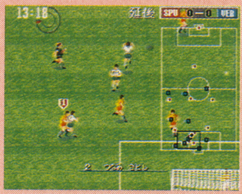
←守りの固いフォーメーションなら、敵に攻め込まれても

←ディフェンダーがガンガン集まってくる。心強いぜ

◎ゴール前でも焦らずに ゴール付近での攻め方・守り方

OFFENCE

ゴール前までボールを運べたら、ひとまず落ち着いてレーダーをチェック。画面内にゴールエリアが入ってからでは遅いぞ。レーダーでチェックするのは、何よりも先に味方の位置。ゴール付近にもなると、ボールを持った選手の周りには敵ばかり。立ち止まることはできないので、走りながらレーダーをチェックしてセンタリング、またはパスできる選手を選定する。相手が決まったら、すぐさまパス。ロングパスは禁物だ。後は状況に応じてボレーシュートなり何なりでポイントをいただけ！



←ゴール前はやはり混戦模様。後ろにパスを出すっていうのもひとつの作戦だよ

←基本はサイドからの攻め。センタリングがだめなら、一旦逆サイドに逃げろ

←なんとかボールを持ち込んだ。レーダーを良く見てセンタリングだ！

←急いでマーカーを合わせて、位置の補正。タイミングをはかってシュートだ！

DEFENCE

防御時は、フォーメーションによってゴール前がごちゃごちゃになってしまうケースも多い。敵が攻め込んできたら、とにかく全部の選手の動きを見ること。この時ばかりは、レーダーに注目しなくてもいい。ゴールエリアが画面の半分を越えたら、マーカーはキーパーに合わせよう。無理にボールを奪い返そうとすると大抵の場合は振り切られてシュートされる。スライディングでファールを取られるとペナルティーキックを取られるので厳禁。タックルはすべてショルダーにするように。それだけ守って、後はキーパーの操作に専念すれば問題ない。ゴールからあまり離れすぎず、敵を追うのではなく、シュート弾道を読んで移動。追い付かない球は、ボタンで飛び付けばまず取れる。焦らず、じっくり動きを見ることがポイントだ。

←体当たりしたらロングパスかシュートで、強引にクリアする作戦もあるぞ

←ハーフラインを越えたら、マーカーを先へ先へと移動させるように心掛けよう

←キーパーの操作には、多少なりとも慣れが必要。ウロウロせずに動きを読め

PLAY THIS GAME

自由自在な都市作りができる。それが『AⅢ』だ！

SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こうⅢ

◉PC◉アートディンク
◉6月11日発売
◉¥9800（税抜き）

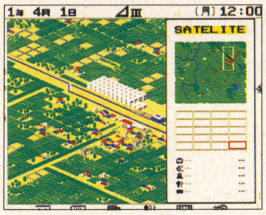
いよいよ発売まであと1週間となった、超話題の鉄道SLG『A列車で行こうⅢ』。今回は変わった遊び方を読者諸君に紹介。『AⅢ』のプレイがより楽しくなるぞ。

◎文／猪野清秀

どんな街で行こうかな？

プレイヤーの根気と、会社の資金が続く限り自由自在に好きな街作りができるのが、『A列車で行こうⅢ』の最大の特徴だ。もちろん、効果的に資金を稼いだり、計画的に街作りをしていくためにはある程度のルールやテクニックが必要になる。

だけどお決まりの形だけじゃつまらない。いろいろなテーマを追求し、そのテーマにそった街作りを『AⅢ』で実現しよう。さぁ君もレッツ・トライ！



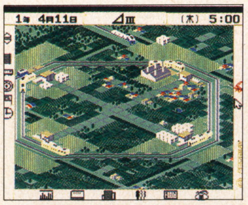
←用意されたマップは白いキャンパスのようなもの。どんな色を塗るかはプレイヤー次第だ

山手線で行こう！ 1

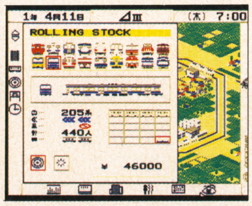
日本で一番有名な環状線（円の形をした路線）は、東京にある山手線。それを『AⅢ』で作ってしまおうというのがこのテーマだ。

線路はもちろん円の形にできるだけ近づけるように敷く。そして最低でも複線の路線にする。大量の電車がいっぺんに走ってこそ、真の山手線といえるのだ。

当然の事だが車両は、現在実際に使われている205系を走らせること。AR-Ⅲを使っては、山手線を再現したことにはならないぞ。



↑1画面に収まるように環状線を敷設。なんかお猿の電車の線路みたいだが、これでいいのだ

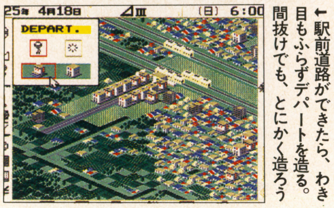


↑走らせる列車は絶対に205系。それ以外の列車を走らせても、山の手線としては認めないぞ

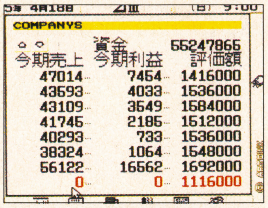
駅前商店街で行こう！ 2

都心近郊部の駅ビルから伸びる駅前通りには、さまざまな商店が軒を連ねる。駅から降りてすぐに商店街があると、乗客は苦労せず、楽に買物をすることができる。『AⅢ』の、マップ上の住民にも、この快適さを味わせてあげようではないか。

駅ビルタイプの駅を作り、駅前道路ができるのをひたすら待つ。1ブロックでも道路ができたら、すかさずその両端にデパートを作る。競合するデパートがあると売上は落ちてしまうが、そんなことは気にしない。住民や乗客が喜べば、それで満足すべし、なのだ。



←駅前道路ができたら、わき目もふらずデパートを造る。間抜けでも、とにかく造ろう

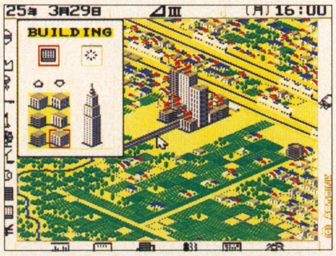


→収益はそこそこ得られるが、税金のことを考えると赤字。それでもかまわないぞ

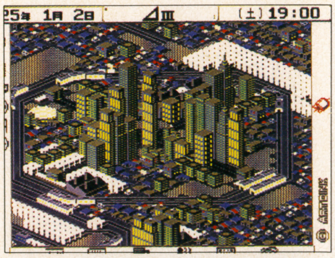
ビジネス街で行こう！ 3

近代建築物の象徴とも言える高層ビルが立ち並ぶビジネス街。大胆にもそれを『AⅢ』で再現してしまうのがこのテーマの目的だ。幸いにも『AⅢ』では6種類もの形の異なる貸しビルを建てることができる。外形によって建築費が多少異なるが、中身はみんな同じだと思ってよい。駅ビルタイプの駅から伸びる道路沿いに、勝手に建っていくのを待つという手もあるが、そんなに待っていられないので、ユーザー自らがどしどしビルを建ててしまおう。日照権などの問題が持ち上がって来るかもしれないが、そんなことにいちいち耳を傾けていられない。貸しビルを建てることで地域住民に仕事場を与えることができるのだから、日当たりくらいは我慢してもらおう。

最高30階建てまでのビルを建てることができるが、道沿いのビルがすべて同じ種類の30階建てでは能がない。種類が違うビルを自然に見えるように配置したり、低めのビルをあちこちに建てると、いかにもそれらしいビジネス街ができる。あとはビジネスホテルの代わりになるホテルを建てれば完璧だ。



↑続々建築中の貸しビル群。屋上に建つ資材運搬用の赤いクレーンが頼もしい



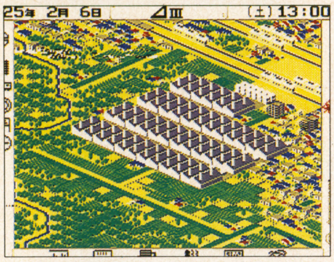
↑完成したビル群の夜。真夜中になっても明かりが消えることはない。みんな働き者なのだ

©1990, 1993 ARTDINK

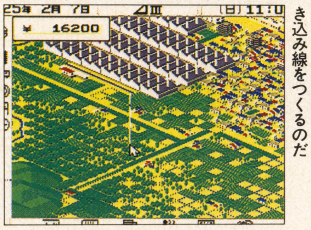
工業都市で行こう! 4

ビジネス街が貸しビルの群れでできた都市なら、工業都市は工場でできた都市である。資材を作りうる唯一の建築物の工場を、とにかく密集して建てまくる。密集工場地帯のそばに、単線の線路を敷いて駅舎タイプの駅を建て、作った資材を持ち運べるようにする。これで専用の引き込み線を持った、工業都市の完成だ。管理会社として、10階建てくらいの貸しビルを横に作っておくと、さらにそれらしくなる。工場を並べて作るときには、できるだけすきま無く、隣接させて配置しよう。バラバラにしたり、空き地ができる置き方よりも、より大工場らしくなる。

実はこの「工業都市で行こう!」は、真面目に都市作りをする時にも実に役にたつ方法の一つなのである。街の人口がなかなか増えない時、プレイヤーが仕事場を作ってやって住民を誘致しなければならないのだが、もっとも簡単に、しかも安価にできる「仕事場」が工場なのだ。たった250,000（千円）の建築費で大勢の人が働ける仕事場を提供してくれるのである。活用すべし。



↑工場を隣接させていくつも造る。その姿は壮観だ



←資材が運搬できるところに引き込み線をつくるのだ

一大レジャーランドで行こう! 5

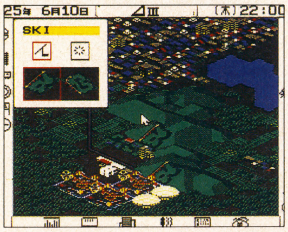
人間、仕事ばかりしていたのでは疲れてしまう。それは『AⅢ』のマップに住む人たちも同じことだろう。そこで、彼らのためにレジャーランドを作ってあげようというのがこのテーマ。

『AⅢ』には、以下の4種類の娯楽施設が、プレイヤーに建設されるのを待っている。これらの施設は自然に建つことはない。マップにはじめから配置してあるか、あるいはプレイヤーが建てない限り、住民たちはこれらの施設を利用することができないのである。

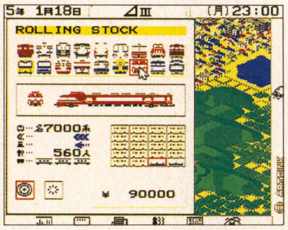
- ・ゴルフ場（建築費：1,800,000）
- ・遊園地（建築費：2,000,000）
- ・スキー場（建築費：768,000）
- ・スタジアム（建築費：1,200,000）

いずれも目玉が1メートルくらい飛び出るほどの高額の建築費を必要とするが、住民のことを思うのならこれくらい安いもの。ケチらず出費しよう。

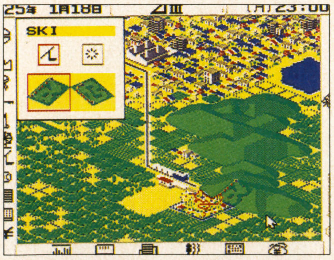
これら4種のうち、スキー場だけが場所を選ぶので、レジャーランドはスキー場の作れる場所付近に設置する必要がある。マップ1「ニュータウン構想」なら、マップ右下の山の部分だ。一通りの施設を作ったら、そこまで列車で気軽に行けるよう、専用線を作ろう。駅ビルタイプの駅を作ってしまっては気分がブチ壊しになる。もちろん駅は駅舎タイプ。そして走らせる車両は、観光用の車両である名7000系や近30000系。ローカル線の雰囲気を出したキハ40系あたりもいいかもしれないぞ。



←スキー場を中心にいろいろなレジャー施設を造ろう



←走らせる列車も、観光用のを選ぼう。名7000系がいいぞ



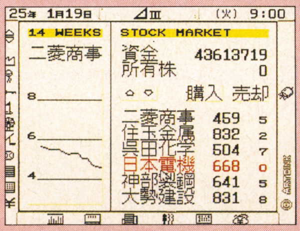
↑ゴルフ場などのレジャー施設は、自然に建つことはない。プレイヤーの独占市場も可能だ

A列車で行かない!?

最後に紹介するのは、本来メインとなるはずの鉄道経営を全く無視したプレイの仕方の数々。邪道かもしれないが、これだって立派な『AⅢ』の遊び方の一つ。プレイヤーの想像力次第で、どんな街づくりもできるのが『AⅢ』の最大の醍醐味なのだ。

1 株式売買で行こう!

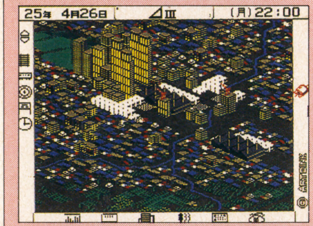
すべての鉄道資産を売り払い、その資金を使って株式投資にひた走る。儲けを得られるかどうかは、ひとえに株価の上下を判断する、プレイヤーの勘と決断力にかかっている。うまく相場を読めば、かなりの差益が得られるぞ。もちろんタイミング次第では……



←株式の売買だけでどこまで儲けられるのだろうか?

2 無鉄道都市で行こう!

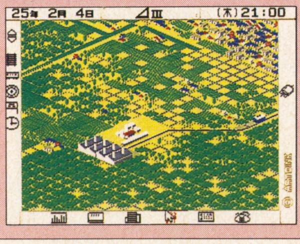
プレイヤーの子会社に限り、直接工場から資材を取り寄せられることを利用する。工場を並べて作って資材の供給源とし、プレイヤーの力だけでマンションや貸しビルなどを建て、都市を作り上げるのだ。動きがほとんどなく、見た目が面白くないのが弱点。



←鉄道をいっさい造らず子会社だけで街を発展させよう

3 工場主で行こう!

マップ外に資材を積んだ貨物列車を移動させると、その資材が売却できることを利用する。マップ外につながる路線から工場まで線路を敷いて駅を作り、そのそばに自社の工場を建ててその資材を売るようにする。資材のマップ外への輸出でどしどしもうけよう!



←工場は資材を売るほど儲けがでる。どこまで稼げるか?

PLAY THIS GAME

敵をバシバシ²斬りつけて、楽しい謎をドン²解いていく!

ゼルダの伝説 夢をみる島

◉GB◉任天堂
◉6月6日発売
◉¥3900(税込み)

FC、SFCで名作といわれたアクションアドベンチャーが、いよいよGBに登場。ここでは新たな『ゼルダ』がどうなっているのか説明しながら、前作との接点などを紹介していくぞ! それでは始まり、始まり〜っ!!

◎文/清野義孝

冒険は南の島・コホリントから始まる

↑航海中不運にも落雷に打たれ、海に投げ出される。行き着く先は不思議の島・コホリント

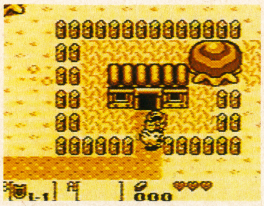
ＧＢ版『ゼルダ』は、宿敵ガノンを倒した主人公の、新たな試練の物語。…落雷に打たれ海上に投げ出された主人公は運良く島に流れついたが、そこは中央の山にタマゴを頂く不思議な場所だった。しかも島から出るには『風のさかな』の謎を解かなくてはならないらしい…。多くの謎を残しつつ、こうして主人公の冒険が始まるのだった。

基本テクニックを覚えていこう

様々なアイテムを使いこなし進んでいくのがこのシリーズの特徴だけど、基本は〝剣攻撃〟と〝盾防御〟の2つ。剣攻撃は上下左右の敵への攻撃に加え、必殺技回転斬りも備わっている。また盾防御は、敵の攻撃を防ぐだけでなく、特別な使い方も用意されているのだ。

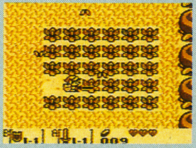
剣と盾の使い方を確実にマスターしておけば長い道中、敵の攻撃に対してどう対処すればいいのかもスグ判る!

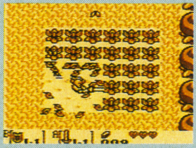
↑普通に敵を攻撃するときは、こんな感じで斬る! 攻撃範囲は1キャラ分くらい


↑矢をはね返す盾の防御力はかなりのモノと思えるなかなか役に立つぞ

回転斬り

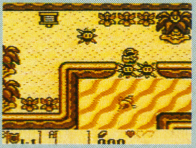
一定時間剣を振るボタンを押しっぱなしにしておき、剣が点滅したらボタンを離す。そうするとできる、もはや説明不要の必殺技。

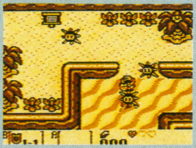

↑Bボタンを押し続けてパワーをためる。そして離すと


↑大きく回転しての、必殺回転斬りが炸裂するのだ!

盾 防御

ボタンを押しっぱなしにしておくと、盾が出た状態を保てる。敵の攻撃を防ぐのはもちろん、盾によって敵を押したりもできるのだ。


↑普段は敵の攻撃を防ぐだけに使用している盾でも…


↑出したまま敵に接近すると、敵を押すことができる

ヒントキャラの力を借りて進め

↑コホリント島は親切な人たちが多い。単なるガキんちょも役立つことを教えてくれるのだ

物語を進めていく上で最も頼りになるのがヒントをくれるキャラ。と、少し強引だけどそういっておこう。

ＧＢ版はハード利用者のことを考え、ヒントキャラがたびたび登場する。ストーリーテーラー的な〝ふくろう〟をはじめとするキャラが、そこかしこに存在するのだ。だから迷うことはほとんどない。しっかり話を聞いていればね。

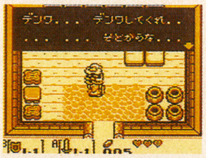
ふくろう

物語の節目節目に登場して、次の目的を教えてくれるストーリーテーラー。ホッホウ、ホッホウ! と飛んできては目的、ヒントをくれるのだ。結構いい人? みたい。

↑事あるごとに目的を教えてくれる。頼りになるんだよなぁ

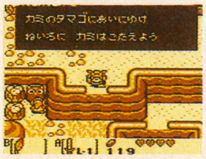
うるりらじいさん

目の前に行って話すとロごもって何も話さないが、電話だと〝うるりら〜〟ととても元気に答えるおじさん。この人のヒントは常にその場の的確なアドバイスになっている。


↑冒険に詰まったら、スグ電話を。何かしら答えてくれるぞ

ふくろうの置き物

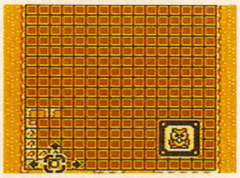
フィールド上にポツンと、隠されるように置かれているふくろうの置き物。目の前に立ちＡボタンを押すことでヒントが聞けるぞ。何個置かれているかは定かではない。


↑置き物と書いたけど、一体これはなんなのか…ナゾだ

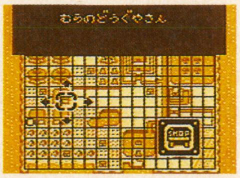
★MAPが充実!

丁寧に作られている象徴とでもいおうか、マップ機能がとても便利。セレクトボタンで見れるマップは、自分が進んだ所がどんどん現われていくタイプ。全部を映し出す楽しみがあるマップだ。それに引き替え図書館にあるマップはとても実用的。全体の場所が示されているのはもちろん、場所名まで出る。また、ふくろうに聞いた言葉まで聞けてしまうのだ。超便利!

セレクトボタンで


↑どれだけ解いたかも一目瞭然のマップだ

図書館で!



↑ここで全てが解ってしまうほど内容充実!

 ©NINTENDO

ゼルダでおなじみサブゲームだ！

●キミはつれるか？

つりゲーム　1回 10ルピー

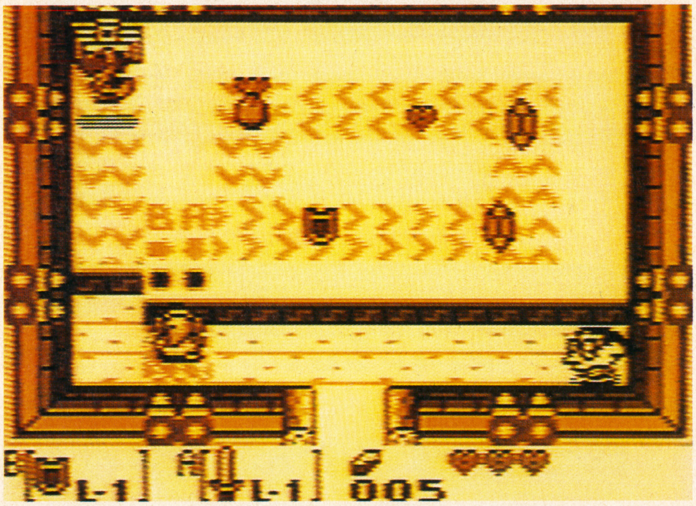
スタート地点の北側に位置するつり堀が〝つりゲーム〟の舞台。側にいるおやじに話しかけると、遊ぶことができるのだ。

お金を払うと魚つり画面に切り替わる。操作は✚字ボタンの左右と、Aボタンででできる。大小の賞金が違い、中にはとてもいいモノを持っているやつもいるぞ！

●あっ！ ヨッシー人形

はやりのゲーム屋　1回 10ルピー

いま流行りの〝クレーンゲーム〟が、コホリント島では〝はやりのゲーム屋〟。商品にはルピーやハート、盾などのアイテムが用意されていて、そのなかでも一番はヨッシーの人形。子供が欲しがるほど人気の人形なのだ。取れない物と思われがちだけど、取れる物なのでしっかり取ろう！



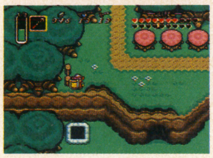
↑おお！ みごとクレーンでヨッシー人形をつかまえた瞬間！ だてに実生活でもクレーンゲーム名人をやっているわけじゃないな。なんて、コレ割と簡単に取れるようになってるみたいだ

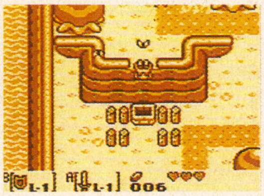
なつかしい場面がまた見れる

なんとGB版には至る所に〝SFC版をプレーした人なら一目でわかる〟、そんな場所やキャラが随所に登場する。GB版がSFC版のアレンジによる作品なので、当然といえば当然なのだが、本当に知っている者がプレーすると、「お～！ これはあの場面で、あっ！ これも入っているのか！」と夢中になってしまう。ゲームそっちのけで懐かしの場面探しゲームができてしまうほど、夢中になってしまうのだ。

プレーすればきっと、見ただけでわかる所やそうでない所いろいろ、楽しい発見、開発者の粋な計らいが見えるぞ。こんな些細なことだけでも夢中になって遊べる『ゼルダ』ってすごい。

SFC版

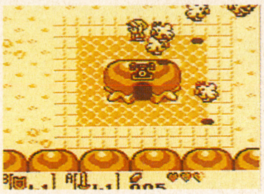




落とし穴

このタイプは、上から飛び降りると落ちることができる。穴に落ちるといろんなアイテムが手に入ったりする。

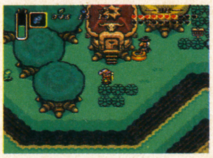
SFC版



にわとり

SFC版でも切り刻ませていただいた、御存知？ にわとりさん。今回もまた、すさまじい来襲が楽しめます。

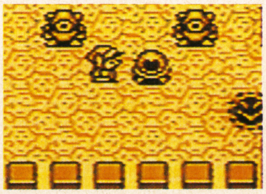
SFC版



魔法使いおばば

本当の名前はちとわからないが、とにかく魔法の○を作ってくれるあのおばば。SFC版より個性豊かです。

SFC版

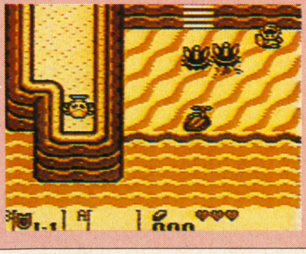


スイッチ

前作から受け継がれた仕掛け。攻撃すると、ブロックが出たり消えたりする。余談、今回はブロックに乗れる。

特別出演キャラクター

ここでちょっと一服。なんて一休みしてる場合じゃないけど、ここでは任天堂ゲームからGB版『ゼルダ』へ特別出演しているキャラを紹介。この他にもまだまだ出るので、自分で探してみよう。



←至る所に存在するので、探してるだけでも楽しいぞ！

クリボン&パックン

マリオでおなじみ

愛らしいクリボンと歯のないパックン。ダンジョンの移動画面中に登場する。スクロールが同じなので、違うゲームを想像してしまう。土管の中には入れるかな？

Dr.ライト

市長をめざす？

かつて『シムシティー』という偉大なゲーム登場していた人。今回は机の上で、もくもくと文通の手紙を書いている。この年で文通とは、ちと怖いかもしれない。

ワンワン

敵にかみつくぞ！

イベントにも参加しているワンワン。でっかくて凶暴なワンワンと、今回初登場の通称〝お座敷ワンワン〟なるやつも登場する。こいつがまた小さくて可愛いぞ。

ヘイホー

USAに登場！

頑丈なお面を被っている、正面からは決して攻撃できないキャラ。倒すヒントは回転斬りで後ろから…ってこれじゃほとんど答えいっているようなものだな。

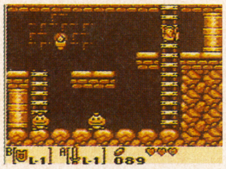
8つの楽器が眠るダンジョンを2つだけ紹介!

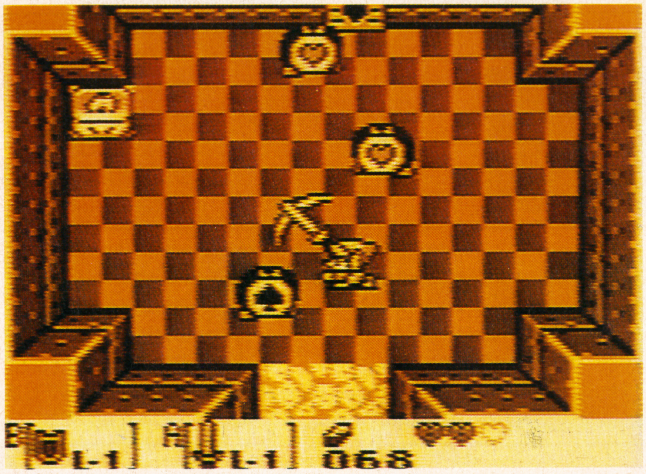
レベル1 テールのほらあな

とりあえず小手調べといこう!

ちょっとだけ不思議の森にある〝テールの鍵〟を手に入れると入ることができる、レベル1のダンジョン。ここではダンジョン内でどのようなことをしていくのかを、まず覚えさせるような仕掛けが施されている。コンパスと地図の使い方、見方や石版の意味、アイテムの使い方など事細かに教えてくれるぞ。まずは要領を覚えよう。

←何かを手に入れると、このように効果を必ず教えてくれるのだ

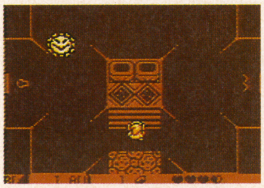

←神秘の横スクロール。ハートの稼ぎ場所でもある。なぜかは秘密

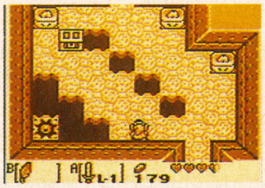

←レベル1で最もテクニックを必要とする場所がここ。マークを揃えないと先へ進めない

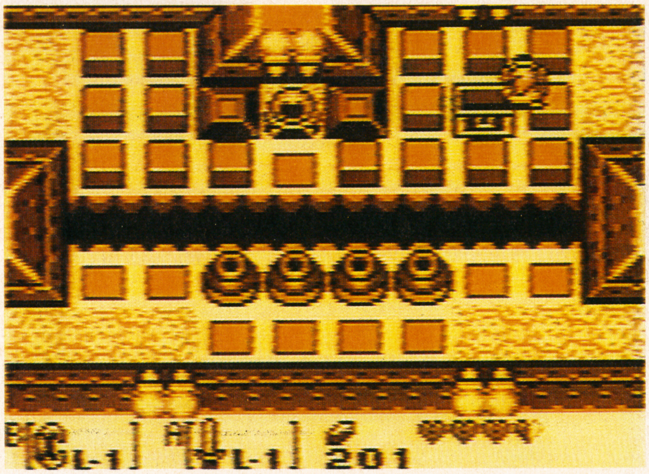
レベル2 つぼのどうくつ

スイッチ登場! 敵も手強いぞ!

ワンワンのイベントの後に来ることが可能な、レベル2のダンジョン。ここからが本格的なダンジョンイベントだと思ったほうがいい。スイッチの仕掛け、敵の倒し方など、今までとは仕掛けのレベルが違う。かなり手強いぞ。


←暗闇登場。今までに入手したアイテムを使って部屋を明るくするのだ

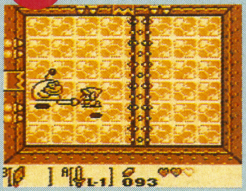

←初登場の吸い込み床。何もしないでいると、どんどん吸い寄せられるぞ


←スイッチで出現させるブロックに、なんと今回乗れる。知っておくとかなりお得だ!

中ボス&ボスキャラ ジャンプ斬りだ!

始めのダンジョンと言うこともあって、一つのアクションを覚えさせることに目的を絞ったようなボスが登場する。鉄棒を転がしてくるだけの中ボスと、尻尾が弱点のSFC版の散々落とされたあのボスだ。しっかりジャンプアクション、回転斬りを行っていれば、難なく倒せてしまう。まず倒されることはないだろう。

中ボス ローラ


←ただ鉄の棒を転がしてくるだけ。ジャンプの練習

大ボス デグテール

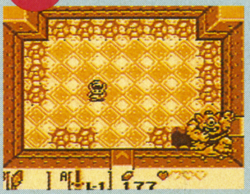
↑全体が見え、尻尾を出したときに例の攻撃でダメージを与えよう

入手アイテム	入手楽器
ロック鳥のハネ	満月のバイオリン

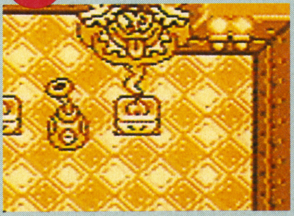
中ボス&ボスキャラ つかんで投げろ!

レベル2のダンジョンも大ボスからが本格的。中ボスに対しては、ひび割れの地面に気をつけながら剣でバシバシ攻撃していれば、難なく倒せる。ただし大ボスは違う。ここで手に入れたアイテムを使って攻略するのだ。もうこれだけいっておけば、他に何もない。〝手に入れたアイテムを使う〟とだけ頭にインプットしておけば大丈夫だ!

中ボス ヒノックス


←何も考えずに攻撃していると、下に落ちてしまうぞ

大ボス つぼ魔王


↑アイテムの効果をよく考えてみよう。相手はつぼだ!!

入手アイテム	入手楽器
パワーブレスレット	巻貝のホルン

ジパング通信

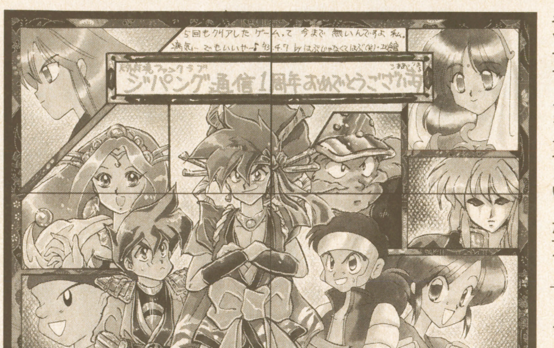
天外魔境ファンクラブ

ついに発売日まであと1カ月を残すのみとなってしまった『風雲カブキ伝』。しかし、あと"1カ月"と思うと1月がとてつもなく長く感じるんだよなぁ

●はまぐり姫を倒した後で、極楽が"馬鹿ばっかだなぁ"とか言ったシーンがあったよね？　とにかくあのシーンが好きです。戦いのむなしさを、そして女の悲しさを感じたシーンでした。最後にひとつだけ。あのシーンで"はい"なんて答えるヤツは人間じゃねえ！

(佐賀県・獣王)

いましたねぇ、そういえば、そう、はまぐり姫。最近はめっきり『カブキ伝』について、オロチ丸やツナデ、ジライヤといったサブキャラについてのハガキが多いもんで、忘れちゃってたよ(ゴメン)。はまぐり姫は実は非常に人気があるらしく、そういえば某誌のキャラクター人気投票でもけっこうな得票を稼いでいたっけ。ともあれ、考えてみれば意味深なあのシーン。はまぐり姫のセリフはどういう意味をもっていたんでしょう？　筆者なぞアホなので、獣王のように"戦いのむなしさ"や"女の哀しさ"なんか感じる前に先に進んでっちゃったからなぁ。みなさんどう感じたんでしょ？

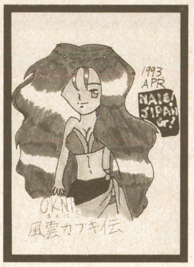


↑北海道・はぶ&ゆみ

●5月号の高見鬼若さん、シロを嫌うのは勝手ですが"最低"呼ばわりするのは許さん。たしかに最初は役立たずだったけど、途中からすっごく強くなったし、あの壮絶な最期は涙なしでは語れないよ、ホント。(宮崎県・シロ親衛隊長子猫)

まぁ、諸説ありますが、いるといないじゃ大違い、ということもいえるわけで。しかし、"シロ"という名前も考えてみれば超ストレート。"はまぐり姫"とか"極楽太郎"とか訳の分からないアクの強い名前のなかで、なぜシロだけ、なんの変哲もない犬らしい古典的な名前なんでしょうかね？

↑東京都・りんらん



↑京都府・天魔鏡

●昨年は受験だったにもかかわらず、夏休みに『天外II』を買い、両親が旅行でいなかったのをいいことに、夏期講習もさぼり、ぶっつづけで10時間とかやってました。私はやりたいゲームがあるのをガマンして勉強するより、思い切ってガーッとクリアしてから勉強したほうがイイと思うんですけど。

(北海道・はぶ&ゆみ)

非常に豪快な論理であるが、この常連の投稿姉妹はこれで結果的に大学に受かったようである(祝)。しかし、『カブキ』の発売日は7月10日。これはまさに受験生の夏の陣を直撃している。天外ファンの受験生の悲鳴が聞こえてきそうだが、こういう人たちもいるわけで、やっぱりサクッと『カブキ伝』終わらせてから勉強した方が精神衛生上いいんじゃないかな(無責任な発言だけどさ)。

●IIから『天外』ファンになったみなさん、キャンペーン前にDuoを買ったみなさん、とにかくIがやりたいみなさん！　SCD版『天外I』発売希望ハガキをハドソンに出しましょう！　ハドソンはきっと動いてくれる！(滋賀県・ぐつ兵)

おし。今度聞いておくよ。

JOY&MIKEのカブキ伝(初)体験♡

じゃ～ん、ジョイ君。驚くなよ、なんと僕は全国百万人の天外ファンよりひと足お先に、『カブキ伝』プレイしてしまったのだ。

どひゃ～。本当かい？　許せないなぁ、僕なんか1ヵ月先を楽しみに、ついこの間お金をためはじめたばかりなのに。どうしてマイク君なんかが今頃(5月のアタマ)『カブキ伝』を遊べたのかなぁ？　"夢で遊んだ"なんてオチは許さないよ。

ジョイ君。君は僕の秘密情報網を甘く見ているようだね。僕の極秘諜報機関の市谷支部には、既に『カブキ伝』の最新サンプルが入ってきているんだよ。

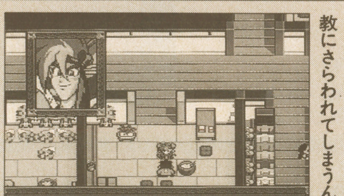
君がそんなに事情通だとは知らなかった。よ。ねぇ、それで遊んでみてどうだったの？　オープニングから説明してよ。

うん、カブキは平和が戻った京都で歌舞伎役者として活躍してるんだ。そしてある日、いつものように舞台を終えて楽屋に戻ってくると、なんと○からの電○メ○ルが来ているんだ。

なんだい？　伏字になっちゃったよ。

はぁ、また例の箝口令だね。いいじゃないか、もうすぐ結婚の儀も行われて恩赦もあるそうだし。ここはひとつゲーム業界も数十年に一度のイベントにかこつけて恩赦を行うってのはどうだい？　『ドラクエIV』はもう作り始めてるとか、『○○ストII』の新キャラ4人を公開しちゃうとか。そういう普段抑制されてる情報をドーンと公開させちゃうっていう。宮沢総理にお願いしてこようかな。

馬鹿なことをいってるんじゃないよ。で、その後京でオロチ丸と会っている時に女たちが大門教にさらわれてしまうんだ。



へえ～。で、阿国は出てこないのかい？　阿国もカブキと同様に京で歌舞伎の舞台に出演している、という設定らしいじゃない？　どうだった？

いや、阿国は海外公演に出ていて京にはいないんだけどさ、その後カブキは大門教のアジトと思われる金閣寺へ潜入するために最初のボスである黄金のカンビエと対決するんだ。ちなみにここまではずっとカブキ1人。

へぇ、富士山も世阿弥も出てこないうちからボス対決になるんだ。ストーリーの展開はともかく、ゲームとしての印象はどうだったんだい？

うん。元々ビジュアルが美しい天外シリーズだけど、『カブキ伝』は最新作だけあって『II』の時よりさらにキレイで手の込んだ絵になった感じだね。ビジュアルも声優のセリフもふんだんに出てくるんで、とてもゴージャスな印象だったけどね。

シリーズ初の横バトル形式の戦闘モードはどうだった？

うん。悪くはないけど、『II』の時みたいに敵キャラの残り体力の表示があるわけじゃないから、その点がちょっとね。

ジョイ―で結局カンビエのところまでしかやってないのかい？

マイク―うん。

ジョイ―それってひょっとして月刊PC×ン×ンの○○○？

マイク―伏字になっちゃったよ。

今月のお触れ書き 今月もヒッポンで『カブキ伝』の特集ページはナシ。来月は発売日直前なのになぁ。みんな！　来月もこのページだけだったら、編集長にカミソリを送ろうぜ！　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　宝島社　ヒッポンスーパー！　ジパング通信　「編集長死んでもらいます」係まで(ウソだよ～ん)

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストマスターズクラブ

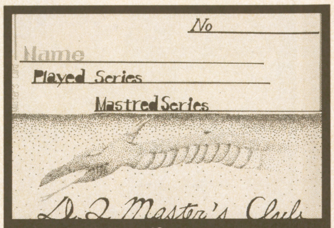
友の会

●とうとうマスターズクラブの会員さんが、1000人突破!! うれしいぞう!! 会員さんのなかにはいろんな人がいる。メーカーさんに入社されたかた、編集プロダクションに入ったかた……あ、オレか。歴史をかみしめつつ、今回もいってみましょう。

会員数1000人達成!!

じゃーん!! 記念すべき1000人目の会員さんはキミでーす!! タイムリーに1000人突破祝いハガキを贈ってくれました!! おう、このハガキは会員証になっているのねっ! グゥ!!

関係ない話だけど、マスターズの会員さんで、キャラメル・ママに入社した人は3人います。ナイス。 (美弥)



No.1000 北海道・ん!?

まだまだVだっ!!

【未来の作曲家!?】

最近ドラクエのBGMをシーケンサーに打ち込んで、自分流にアレンジすることに凝っている。が、すぎやま氏には全然及ばんレベルではある(当然か?)。もし僕のCDが出たら買ってください(出るわけねー)。 No.0998 北海道・DASH・翔

♥そこはかとなく漂う自信がグー。CD出たら教えてね! ってか。(美弥)

【仲間になるわけ】

私はキラーマシンが仲間になるのが不思議でなりません。主人公は邪悪な心を改心させることができます。しかし、キラーマシンには心は宿っていないはず。彼らはプログラムを実行するだけの機械なのですから。愛情が通じるなんて事は絶対にないと思う。

No.0999 埼玉県・ローラン

♥絶対かな。『スナッチャー』プレイしてみてごらんよ。(飯田)

【エ○○ー○って……】

Ⅳではデスピーにその座を奪われ、Ⅴではオマケになってしまったエ○○ー○。Ⅳでの立場はどうなるんだろう。まさかザコキャラなんてことは……。

No.0942 東京都・まぢゃ

♥エ○○ー○が3匹現れた! ってすごくイヤかも……。 (美弥)

うちのパーティーの名前です

【うちのはコレ!】

〈その1〉

うちのパーティーの主人公はソアラ。男の子はトレノ、女の子はレビン、と、もろトヨタ車パーティーです。ソアラは私の一番好きな車で、トレノとレビンはその子分格の車だったりして。あとはキンスラ2匹目のクラウンをダチにして、ビスタ港へ行けば完璧!?

No.1005 岩手県・鈴見あかり

〈その2〉

私の場合は主人公のねりねり君と似た感じにしよう!! ということで、男の子にはぬりぬり、女の子にはゆりゆりと名付けました。……もっとマトモな名前つければよかったかもしれない。

No.0816 埼玉県・ラインハットおうじ

〈その3〉

男の子の名前『ウオノメ』、女の子の名前『タコツボ』です。

No.1006 熊本県・魔姫

〈その4〉

私は主人公も男の子も女の子も同じ名前にしました(考えるのめんどくさかったから)。戦闘中なんかけっこうおもしろいですよ。いちどやってみてはいかがですか?

No.1007 大阪府・AYATAN

♥夢狩!さんへのお返事集。みんなスゴイ名前なんですなぁ。 (飯田)

No.1008 神奈川県・葛城くり

♥主人公はアマデウス!? 1文字入らないか。 (飯田)

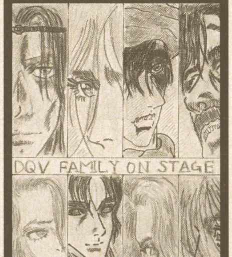
No.0845 栃木県・松崎みい

♥ひょーっ!! ドラクエソフトのなかに裏切り者がいるワラ!! (非国民の味方・美弥)

No.1001 熊本県・高崎幹也

♥ア、アニキィ……。さらに非国民発見! とばしてるぞ、エミリー!! トホホ。(美弥)

No.1002 熊本県・長井健治

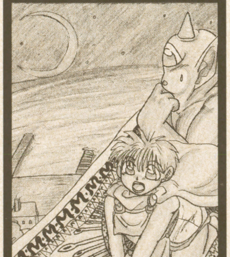


♥アンディ(左上)がグゥ!! オラオラオラオラ!! って感じもベリグーだわよ。(美弥)

No.1003 秋田県・栗太和枝

♥水色がセクシーなんですが、白黒で見えませんわな。ちょっと残念っス。 (美弥)

No.0994 静岡県・くろきみきこ



♥夜の空が気持ちよさそう! ここはポートセルミとみましたが、いかが? (美弥)

No.1004 住所不明・TASUKU. H

♥あとパルプンテね。時間を止めてぇ、いーことすんのよッ! ムフフフ……。(美弥)

フローラ派怒る!!

【 悲しい!! 】

ドラクエV、いまプレイ中です。で、何が悲しいかというと、人生の選択肢のことです。私はフローラを選びましたが、なぜかみなさん非難するんです。ナゼ？　選んではいけないのっ？？

No.1009　栃木県・みずさわ響

♥フローラも選ぶとかわいいのにね。みんなに「いちどフローラを選んでみろ！」とお伝えくださいな。　（飯田）

【 ひどいっ!! 】

フローラの扱いがヒドすぎる。ファンとして見るに忍びない。かわいくて健気な彼女をいじめるんじゃない!!

①カードダス

ビアンカとその○○が登場するカードは6枚もあり、しかもうち3枚はプリズムカード。いっぽうフローラやその○○のカードはたった2枚。

②ガンガン4コマ劇場

マンガ家たちがフローラを嫌ってるのか、エニックスから指示があったのか、フローラネタがひとつもない。

③ファミコン誌での扱い

F通ではFさん、D撃ではフ○○ラ。これでは犯罪人。あまりにヒドすぎる。どの雑誌でもフローラを選んだのは5人に1人の割合のようだ。彼女の魅力がわかるのは、5人に1人なのか。

No.0980　栃木県・勇者超ゴハン

♥アンケートは1度目のプレイだからね。よさがわかる人はもう少しいるんじゃないかと思うけど。　（飯田）

No.1010　岡山県・パルプンテ亜茶子

No.0917　山梨県・つきうらまちこ

No.0751　北海道・信山☆しんざん

♥「実際はまずこんなことないけどね」と口惜しそうなコメントつきなのだ。　（飯田）

DQ I・II うずうず

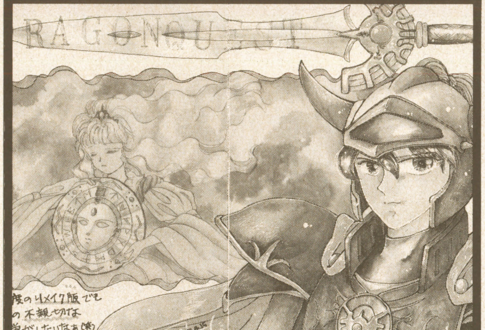
【 リリザの町の！ 】

小学校のころかな、IIで話題を呼んだキャラがいましたよ。リリザの町のたちしょんおじさん！　みんな「わあっ、きったねえ！」って叫んだとゆー。ははっ。まだやってっかなー。あっ女性のかた、失礼。

No.0716　岡山県・ディアルト

♥デカい膀胱が魅力なおやじ♥（美弥）

No.0095　千葉県・つくだに



♥FC版ユーザーのみなさん、苦労を希望してますね。　（飯田）

No.0884　宮城県・青木茂実

♥あたしに言ってるの!?　きいーっ!!　エンディングに出てくると思ったの。涙（美弥）

No.0149　東京都・JILL

♥えー？　発売が来年？　どこで聞いたの？　まあ考えられないことじゃないけどね（美弥）

No.0823　埼玉県・はぐれ白イム

♥ああ、アンナってオペラの声量だから、町の音楽かき消すほどの歌を歌うわけね。（美弥）

III・IVイラストもあるぞ！

♥IIIやIVもスーファミ化されるんじゃないかなという予感から、ぼちぼち来てるハガキたち。まだまだ形が見えないから、イラストハガキしか来てないけど、ドーゾご鑑賞を。（飯田）

No.1011　新潟県・関本一美

♥忘れるまでもうちょっと待つことにする。（飯田）

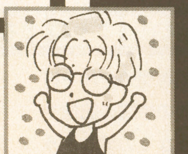
No.1012　神奈川県・愛原悠備

♥IIIはI・IIの次だろう。待て!!（飯田）

No.0930　愛知県・ゆかりん

♥わざわざイムルで泊まったオレ。（飯田）

WRITERS



●カメさく飯田

明日からゴールデンウイーク。やることいっぱい！　掃除、洗濯、買い物、美容院、銀行へ入金、……ムナシイ。

●スライム美弥

会社がたくさんマンガを買ってくれた。だからマンガの読みほうだいよう。某マンガにハマッた。貧弱貧弱ゥ！

ハガキ募集中!!

「白黒ページになったから、マスターズももう終わりですね」じゃあーりませんよっ!!（←それをいったらほかのコーナーだって……）残念ながら、まだ続きます。はがきプリーズ。6月20日が9月号の〆切ね。

No.1013　福岡県・どらっきー河!!

CLUB邪教の館

もうすぐ発売！ 単行本「CLUB邪教の館」

どうもお待たせしました。

何だかやけに苦労してしまったけど、ようやく「CLUB邪教の館」が完成しそうだ。思えばずいぶん回り道してしまった。その分、他のファンクラブ本よりも突っこんだ内容にしているつもりなので、当クラブにいらっしゃるメンバー諸氏には1冊とはいわず、2冊でも3冊でもご購入いただきたいものである。それだけのクオリティは維持されているはずだ。

ところで『外伝・ラストバイブルII』の発売が決定した。矢継ぎ早に広がる『真・女神転生』の世界。PCエンジン版も秋の早めには出てきそうだし、『真・女神転生II』の進行も順調なようだ。この他にも色々なウワサが聞こえてきたりしているのだが……さて？

☆当クラブ所在地☆

なんとなく一息ついて、今は浴びるようにスピードカクテルを飲みたい気分。誰か一緒に飲もうではないか。その旨投稿してほしい。

宛て先は

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 HIPPON SUPER！編集部
CLUB邪教の館係まで

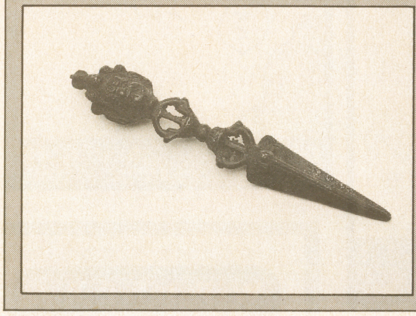
厄除けにも使える？ 真・女神転生グッズを探せ

例えば他のRPGに出てくる武器やアイテムの類は、そのほとんどがオリジナルだよね。〜の剣、と言われてもその実体がどっかにあるわけじゃない。

もちろん『真・女神転生』も同じことが言えるけど、実在するものもいくつかある。ゲームプレイのかたわらに置いて、より深い世界にのめりこむこともできよう。

代表的なものは密教系のアイテムだろう。独鈷杵、飛行三鈷（これは空海の伝説に出てくるもので、実際には三鈷杵）、ゲーム中には出てこないけどヴァジュラなんてのもそのひとつだ。

左下の写真が独鈷杵だ。これは12cmほどの小さなもので、もっと大きなものである。これを枕の横に置いて眠ると、夢の中で悪魔と戦うことができるかもしれない……!?



←実際にチベットの密教僧が使っていたもので、真鍮製のずっしりとしたシロモノだ。小さいけど、何かの力が籠っていそうな気にさせられる。持ってるだけで悪魔が逃げそう

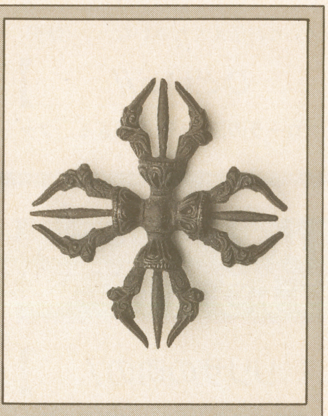
某仏教美術品店で買ったものだが、だいたい1万2千円ぐらいからある。

ガンは実在のものが多いけど、これぱかりは手に入れるわけにはいかない。ニューナンブなぞ、警察なら間違いなく持っているんだけどねえ。

草薙の剣は天皇家の神器として、古くから脈々と伝わっているらしい。しかも誰も見ることができない秘宝中の秘宝だそうだ。うーん、残念。

アイテムは何といってもヒランヤだ。怪しげなオカルト系の雑誌を見ればどこかに「幸運のシンボル・ヒランヤ」とかいった通信販売の広告が載っているはず。うちの会社でも買ってみたが、別段幸運がやってきた気配はない。

まだありそうだが、またいずれ……。



↑こちらは三鈷杵。上下左右に突き出した部分が三つ又になっているのでその名がある。このままじゃ武器としては使えないねえ。きっと使用者の精神状態に応じて、その形が変化するのだろう。空海が中国から帰ってくるとき、海上で投げた三鈷杵が高野山まで飛んでいったという伝説がある。これが飛行三鈷で、信仰の対象にもなっているようだ。空海は日本の密教の始祖でもあるのだ

MEMBER'S ONLY

●われわれは何気なく悪魔の合体を行っていますが、合体後の悪魔の記憶や感情などの精神はどうなるのでしょうか。療法の記憶をもっているのか、それとも記憶がないのか……？

CODE 0086　大阪府　邪心ナンタロト

★ふむ、これは考えたことがなかった。しかし普通なら、強い悪魔（レベルが高い）の記憶が残るのではないか。精神力が大いに左右しそうだし。カオスヒーローは生きるための欲求が強いから、レベルが高い悪魔と合体しても大丈夫だったのだろう。

●プレイしてて思ったんですが、アスラ王って大日如来のことなんですよね。密教を奉じている私は、倒すのは気が引けます。クリスチャンの人もミカエルを倒すなんてねえ。まあ、ゲーム中のことと思えばいいんですけど。

CODE 0087　石川県　長谷川信吾

★ゲームの中のことだからこそ、人それぞれの生きざまがある。信じる道を進むことこそ『真・女神転生』において最良のルートなのだ。

●次のニュースです。新宿のとある一角で、数千匹のゴブリンと数百匹のキャクの虐殺死体が発見されました。あなたには魔石や宝石、バトルハンマーなどが散乱していましたが、魔人の死体はありませんでした……バカヤロー！

CODE 0088　埼玉県　桐曼邪朗

★そー簡単に魔人が登場しちゃったら面白くないでしょ。それにしても256分の1の確立とは思えないほど出てこないよね。写真撮るのも苦労したよ。

●各魔人が持ってる3本の武器をすべて取ると、ミカエルやアスラ王を倒されずに進めるというウワサがあります。ネビロスが自分で結界を解くとか、ホントかなあ??

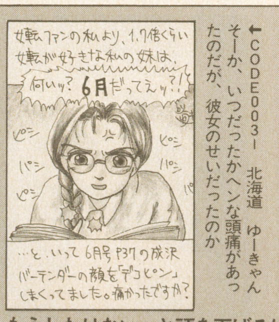
CODE 0089　高知県　Sitrus

★そんなことは絶対にないっ。よくあるウソ裏技のウワサでしょ

←CODE0073　愛知県　るしふぁーEAST
一度はやってしまう合体ミス。ああ、悲しき女神さま

↑CODE 0010　北海道　信山☆しんざん
どこからど一見てもバイラ星人（知ってる人ははたしているのか）にしか見えん。芸術はバクハツだっ

今月の激怒!!



←CODE0031　北海道　ゆーきゃん
そーか、いつだったかヘンな頭痛があったのだが、彼女のせいだったのか

←CODE0083　神奈川県　マブ・今井
そのままケンカさせときなさい。その方がなんぼか平和に違いないから

もうしわけない、と頭を下げるばかり。今月中には出るから……

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

stay?

help?

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

1人もいないと思うけどこのページをFF竜騎士団と間違って読んでいる皆さん。どもども。こんにちは。ここはウィザードリィ共之貝のページだよーん、イエーイ。知ってるってば。智野回でしょ。供埜怪かな。朋乃界だったっけ。吐喪の蚊異？とまあワープロで遊んでいるだけなんだけどね。イエーイ。

ついに発表のタイミングをむかえることになった「キャラクター性別アンケート」。数十枚のハガキからデータ別に３パターンの集計をしてまとめてみた。①総合性別パーセンテージ②種族別性別パーセンテージ③職業別性別パーセンテージ。それぞれは以下で個別に説明するが、一つだけ述べておくと「性別が男女のどちらにも属さない、あるいは不明」なキャラクターは全体でたったの１名だった。が、別にこの人物はオカマではなく、ただ「謎めいた」人だとのこと。「キュウス」とか「ホウキ」とか「レイゾウコ」なんて性別に縁のないキャラクターはいなかったということね。まあそんなことはいいことにして発表に至ろうかと思う。

まずは①総合性別パーセンテージから。比率は、男性キャラ69％：女性キャラ31％。ちなみにハガキを出してくれたのは男女ともに50％だった。女キャラは３割か。まあ考えてみりゃどんな狼がうろついているか見当もつかないようなほら穴の中でムスメどもがキャーキャー言いながらピクニック気分で探索しているなんてあまりにも現実味がないもんな。

さてさて早速お次は②種族別性別パーセンテージの出番どす。細かいデータはここの真下にある表を見て下さいな。この前発表した「種族に関する意識調査」のときの結果をふまえて考えてみればおおよそうなずける数字ではあると思う。人間に最も多くの票が集中しているわね。しかも「人間・男」のキャラは全種族中トップの数字。まあこりゃ予想していたとおりの結果って感じだろかね。エルフの票が女に多いことが目立ってはいるが、これが何を意味しているのかといえば「エルフの持つ美的イメージ＝女性的」といった公式が多くのユーザーの頭の中でかたまっているからなのであろう。あと実際にゲームとしての特質を考えてか、力を重視してドワーフを使用する人は多いようだ。ただしこれは圧倒的に男だらけ。

さて最後に③職業別性別パーセンテージにテーマを移行する。こちらも細かい数字については下にある表でも見てもらうとしようか。こちらは何というか「職業人気ランキング」みたいな結果が表れてしまったわけですな。とはいえおおよそどれも平均的でみんなこだわりなく色々なキャラクターを使っているように見える数字模様ではある。ここで目立つのは魔法使いとビショップのみ女性キャラが男性キャラよりも多い数字を集めていること。さらに数字は上回っていないものの僧侶の女性もやや多め。これはなぜかは知らないがおそらく「攻撃力を持たない呪文系のキャラクター＝知性＝女性」みたいな考え方から生まれたものなのかもね。とまあ統計的に見れば「職業によっては女性が目立つがおおよそ男性がメイン」といった結果になった。まあ考えてみりゃどんな狼がうろついているか……さっき言ったな、こりゃ。

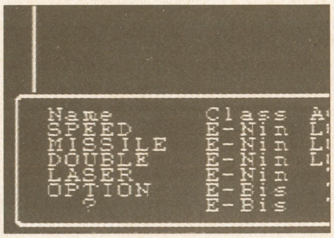
それにしてもしつこいようだが、性別に無縁のキャラクターが１人もいなかったってのは実は少し意外だったような気がする。別にオカマだとかじゃなくってね。せっかく自由なキャラクターを作れるんだし、さらには名前を途中で変更することだってできるんだから、人間でもなく、生き物でもなく愉快なキャラクターを考えてみようじゃないですか、あんた。

種族別パーセンテージ

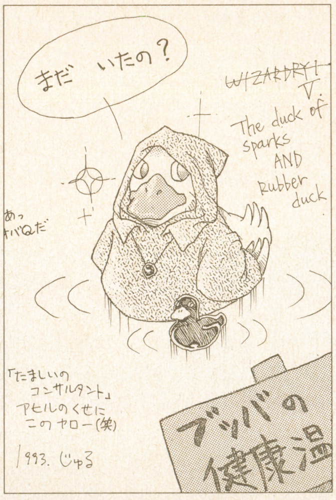
性別	男％	女％
人　間	30	14
エルフ	7	14
ドワーフ	13	1
ノーム	9	1
ホビット	10	1

職業別パーセンテージ

性別	男％	女％
戦　士	13	3
僧　侶	7	6
魔法使い	6	7
盗　賊	9	3
ビショップ	7	8
サムライ	10	3
ロード	7	2
ニンジャ	7	2



↑こんなキャラがいたっていいじゃん



↑福井県・じゅる

↑秋田県・ブラックカード

ファイナル　ファンタジー王国

第8回 FF竜騎士団

PERSONALITY	
ヨシヒロ	当コーナーの顔（というほどでもない）。某子供番組のおにいさんのノリを目指しているが、興奮すると関西弁が混じる。ファンレター募集中。
リエ	当コーナーの看板娘（と本人は主張してる）。最近マリオカートに凝っているが、対戦で誰にも勝てなくて御機嫌ナナメ。そんな彼女に愛の手を。
スー	当コーナーのマスコット的存在（にしては影が薄いが）のイヌ。ヨシヒロがスーファミのリセットボタンに〝お手〟をさせるリセット芸を特訓中。

ＦＦナイツが始まってから、今月でちょうど２周年。ここまでこれたのもひとえにナイツのみんなの応援のおかげ。なんたって編集部員があきれるくらいのハガキの量で、選別の時はいつでもリエと２人してうれしい悲鳴。この調子で、これからも３周年目指してみんなで頑張っていこう！（ヨシヒロ）

みんなでおしゃべり CHAT ROOM

★みんなで〝宴会〟パーティー！
　ものまね
　のむ
　うたう
　おどる
ものまね師に３つつければＯＫ。これでパブの人間と戦闘できたらなあ？
No.718　大阪府・ハゲ＆アスラ　Ｌ１

ヨ　リエの場合はこれに「さわぐ」・「おこる」のアビリティーが……。

★羊なら「メエーメエー」、カエルなら「ゲロゲロ」、では飛竜の鳴き声は文字で表すとどうなるんですか？
No.719　三重県・ヒマ人・Ⅱ　Ｌ１

リ　誰か教えてあげて！

★あったらおもしろいなーというジョブを考えてみました。
○力士
しこふみ…しこをふんで地震をおこす
はりて…２ターンかかるが攻撃力絶大
○機械士
バラす…機械のモンスターを弱くする
つくる…メカを造り召喚。ハズレあり
No.317　じゅる　Ｌ１

こみっくしあた〜

←No.721　兵庫県・山田秀明　Ｌ１
この落差！（ヨ）かわいそうなセシル（リ）

←No.503　ちぱく　Ｌ１
リエのうそなき。ふぇ〜ん（リ）
………（ヨ）

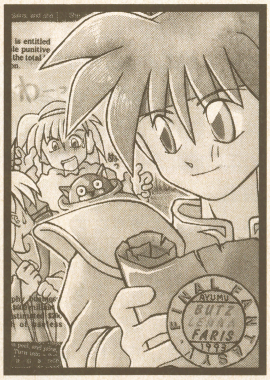
FINAL FANTASY MUSEUM

ヨッシーの1枚 →2P

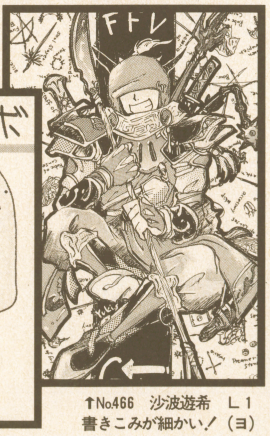
↑No.493　渋沢ユキヲ　Ｌ２
彩色が素晴らしい。カラーで見せたいなあ（ヨ）

リエのオキニ →2P

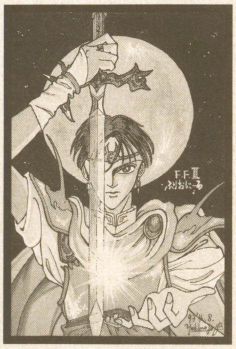
↑No.720　大阪府・ＥＳＰゆっきー　Ｌ２
カワイイ！　ほんわかしたタッチが好き！（リ）



↑No.518　AYUMU.O　L１
各キャラの表情が楽しいです（リ）

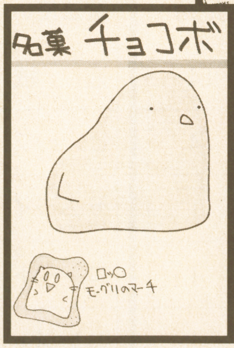


↑No.466　沙波遊希　Ｌ１
書きこみが細かい！（ヨ）



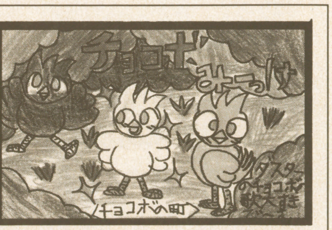
↑No.488　天空ゆきのじょう　Ｌ１
りりしくて素敵。私の好み（リ）

↑No.497　あんこ猫　Ｌ１
こんなのペットに欲しいナ（リ）



↑No.201　信山☆しんざん　Ｌ１
いい味出してるなあ（ヨ）

今月のKIDちゃん

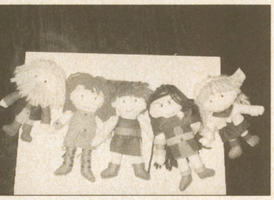


↑No.722　千葉県・うちだのん（９）　Ｌ１
ワン！（ス）　候補からスーが選んだ１枚（ヨ）

たいへんよくできました ＋2P

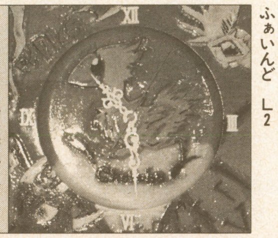
リ　見て見て、この写真。ナイツのみんなが一生懸命作ってくれたんだって。
ヨ　どれどれ。あ、本当、よくできてるなあ。よし、じゃあ、せっかくだから誌面でも紹介しちゃおう！

主人公フェルト人形



↑No.475　れいか　L 2
2か月かけた力作。実物も見てみたい！（ヨ）

チョコボ時計士



←No.723　神奈川県・ふぁいんど　L 2

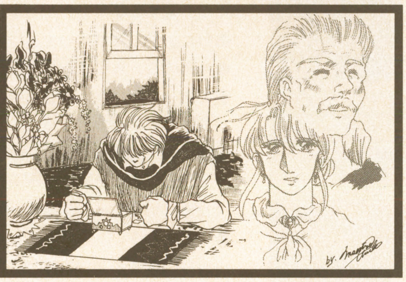
→No.724　大阪府・竜胆たると　L 2
実物をアリガト。使うのもったいないな（リ）

キャラクタシール

思い出の1シーン ＋2P

一行がバッツの故郷リックスの村に立ち寄ると、バッツは昔住んでいた家を訪ねる。ふと見つけたオルゴールを開くと、懐かしいメロディとともにかけがえのない想い出が蘇っていく……。（Vより）

→No.231　ちゃある　L 2
雰囲気がよくでています（リ）



今月のクリティカルヒット

な、なんだかな～

リ バイアサン
デ テコイ　デテコイ
イ ヤーン　デテコナイ
ア ～ン……

No.725　青森県・小林杏理　L 1
ヨ　なんやこれ、「笑点」かいな！
ス　ワワン！
リ　こ、コレおかし～い（笑いすぎて涙を流している）。第2弾も見てみたいな～。誰か考えて！

←No.726　千葉県・渦潮なると　L 1
こんなん、分かるかいな！（ヨ）　右下かしら？（リ）

新コーナー予告&投稿募集

●わたしの主張

★オープニングでの飛竜の最初の一声、心に透き通って響いたことが、深く心に残っているんです。
No.727　東京都・騎霖みう　LV1
リ　このように、今月は音楽・効果音について、カンカンガクガク、アナタの意見を聞かせてネ。

9月号のテーマ 音楽・効果音

●FFアンケート

ヨ　今回のアンケートはかねてから要望の多かった、キャラクタ人気投票！
リ　アナタの好きなメインキャラ（ゲーム中、実際にパーティーに加わったキャラ）とその理由を書いて送ってね。
ヨ　なお、サブキャラ・モンスターなどについては次回以降まで待つように。

Q.キミの好きなメインキャラは？

音楽鑑賞室　【TEXT：マエストロ植松】

アーティスト　マイケル・ナイマン
アルバム　髪結いの亭主（サントラ）
CD番号　SLCS-7128

とにかくインドがエライのだ！　というムーブメントが60年代に起きたとしよう。で、イカレタ作曲家達も「インドである！　シタールがビニョ～ンと鳴ればこれすなわち悠久の時の流れを代弁し、我々の魂を宇宙に解き放ち、とてもエラくて、とにかくピース！」とか叫びつつ我先に退屈なインド音楽めがけて集まったのであるな。ここに『同じフレーズを延々反復するのみ』というルール無用、バッハ号泣のミニマル音楽が産声をあげた！（違ってたらゴメン）マイケルナイマンもミニマルの一派です。しかし他の作曲家との相異点は淡々と反復される曲中での情感をむきだしにした生々しい弦の響きにあるといえます。このCDはサントラゆえに、その傾向が特に強くいきなり官能的な和音がウッフ～ンとしなだれかかってきます。これはかなりエッチよ。うふふ、ボーヤにわかるかしらん？　劇中使用のアラブ音楽も収録されていて中近東音楽ファンもヤッホー!!

植松隊長の近況報告

水の近くに住みたいのですね。今の家も鶴見川の近くだけど多摩川の近くが良いですね。水がいくぶん奇麗で良いですね。休みには川原でビールでバーベキュー。う～ん、良いではないですか。私、近々引越します。

ナイツ情報局

単行本第2巻絶賛発売中

ヨ　みんな、もちろん買ってくれたよね？　まだの人はスグ本屋さんへ！

→『ファイナルファンタジー竜騎士団2』ができました!!　みんなもう買ってくれたかな？　二二一名のナイツ団員の作品が満載だ!!　本屋さんで注文してね。（ヨ）

ポイントレーススタート

ヨ　今月から開始のポイントレース、1P＝1LVと計算して、年間最高LVの人には素晴らしい（？）賞品をプレゼント。みんな奮って投稿しよう！
リ　また、採用2回目にはジョブの称号もあげるからネ。頑張って～。

1PにつきLV1UP
年間トップには賞品贈呈

投稿大募集!!

レギュラーコーナーの他に、以下のテーマで作品を募集中！
こみっくしあた～＝楽しいマンガを
たいへんよくできました＝自作のFFグッズの写真or実物を送ってね
想い出の1シーン＝ゲーム中の1コマを素敵なイラストにして！
今月のクリティカルヒット＝クラクラするようなインパクトのあるネタ求ム
なお、これ以外の新しいネタもOK！

あて先はこちら

↑No.483　つくだに　L 1
というわけで、おたより待ってます（ヨ&リ）

HIPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

『聖剣伝説2』に『ストリートファイターⅡターボ』…超期待の人気タイトルを強力特集。ヒッポン8月特大号に注目!!

次号8月号は 7月3日発売!!

予価490円(税込)

編集後記

●今号のブロードウェイ座談会、読んでもらえました？ 今のスタイルがＢＥＳＴであるとは、私自身考えていません。より良い方法を見つけるための努力は、今後も続けていくつもりです。（ハルク）

●『ターボ』のサンプル版が届いた。で、当たり前だが熱中している。ただ、愛するブランカがあまり強くないので本田に浮気をしている毎日だ。信じられないくらいにパワーアップしている。（根本）

●今年のＧ・Ｗもまた、温泉日帰りのみといった非常にムナしい内容であったが、友人達と互いのたるんだ肉体をけなしあい、いきおいダイエット勝負となった。目標、10キロ減！（元宮）

●要するに「批評的想像力」のホコの向け方と構え方がカギなのだ。今回の座談会でそんな感触を持った。ゲームを問い得るかどうかで「批評」というジャンル自体も問われるハズだ。風穴空けたる。（浅野）

●ごめんなさい。単行本『ＮＥＯ・ＧＥＯのすべて』の発売がちょーっとのびてしまいました。といっても、6月の第１～第2週には店頭に並ぶはずだけど。何はともあれ、買ってね。（よだ）

●オハヨー乳業のアイス「白くま」に夢中である。練乳入りのかき氷でありなおかつ小倉あん、あまつさえフルーツまでのっかっているのだ！ 毎日食ってる。今年の夏はこれでキマリだぜ！（徳永）

●あたくしの夢。お嫁さん(←うそ)。笑っていいとも！ に出る事。ちっきしょー!! ＳＰＡ！ に出る予定だったのにィ。ゴッホ今泉氏に次ぐ２人目のスタアになれるハズだったのにィ。（サリー）

●編集部内でストIIが大流行している。昔からリュウを使ってきたが、先日限界を感じガイルに転職（？）。翌日さらに弱くなった。浮気した俺が悪かった～。まずは→↓↘パンチで昇龍拳だ。（ゆーじ）

HIPPON SUPER!

1993年７月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●浅野耕一郎 根本康弘 元宮秀介 依田智雄 徳永佳明 戸田宣子
STAFF●キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ターニングポインツ GTV 山猫有限会社 インターラクト ベニー松山 手塚一郎 成沢大輔 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森建 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 内田聡 山住賢司 戸田裕二 鈴木伸一 佐藤大
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ 遊デザイン室 DNA M'S SPACE ティースタジオ アートサプライ 前嶋伸行
ILLUSTRATORS●高橋政輝 キャラメルママ 田中光 田口順子 米田仁士 ★よしみる 相沢美良 外園昌也
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 ㈱宝島社 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］ 03-3239-0237
［営業部］ 03-3234-4621（東京） 052-201-4181（名古屋） 06-204-1966（大阪）
印刷所 光村印刷株式会社

©1993宝島社 雑誌コード07689-07 Printed in Japan

アンケート

アンケートはがきの
あてはまる番号の上に、
○を書き込んで下さい。

HiPPON SUPER! vol. 7

1 先月購入した他のゲーム誌を下から選んで下さい。

1-□ゲームボーイ　2-□ゲームボーイマガジン　3-□月刊PCエンジン　4-□コンプティーク　5-□The スーパーファミコン　6-□週刊ファミコン通信　7-□電撃王　8-□電撃スーパーファミコン　9-□電撃PCエンジン　10-□電撃メガドライブ　11-□BEEP！メガドライブ　12-□PCエンジンFAN　13-□ファミリーコンピュータマガジン　14-□Vジャンプ　15-□㊙スーパーファミコン　16-□㊙PCエンジン　17-□メガドライブFAN

2 HiPPON　SUPER！で取り上げてほしいアイドルまたはタレントを、1人（1組）だけ選んで記入して下さい。

3 あなたがこれから欲しいソフトと再販希望のソフトを、本誌の154ページから選んで1位から3位まで記入して下さい。

4 あなたの持っているハードには全て○を、これから欲しいハードには1つだけ◎をつけて下さい。

1-□ファミコン（ツインファミコンを含む）　2-□スーパーファミコン　3-□PCエンジン本体　4-□PCエンジンCD-ROM²　5-□PCエンジンDuo　6-□PCエンジンDuo-R　7-□メガドライブ　8-□ゲームボーイ　9-□ゲームギア　10-□PCエンジンGT　11-□ネオジオ　12-□ワンダーメガ　13-□PCエンジンスーパーCD-ROM²　14-□MEGA-CD　15-□マーティ　16-□その他

▼プレゼント応募のしめきりは7月3日（当日消印有効）です。

▼プレゼントページは本誌の141ページにあります。

キリトリ

郵便はがき

41円
切手を貼って
送ってネ！

102

東京都千代田区
麹町5-5-5
㈱宝島社
HiPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒　TEL　（　）		
お名前		歳　男・女	この本を買った日
学年 職業		希望するプレゼントナンバー	

1 先月購入した他のゲーム誌
1　2　3　4　5　6　7　8　9
10　11　12　13　14　15　16　17　18
19（　）

2 取り上げてほしいアイドルやタレント

HIPPON SUPER!・7月号アンケート

3

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

4 持っているハードと欲しいハード

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 (　　)

5 おもしろかったもの…○、興味のなかったもの…×

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35 36
37 38 39 40 41

6 編集部へのお便り等、どうぞ！

✂キリトリ✂

5 今月号でおもしろかったものには○を、興味のなかったものには×を、いくつでも選んで下さい。

1-□表紙 2-□HIPON!〜HEAD LINE NEWS 3-□聖剣伝説2 4-□HIP ON!〜HIT CHART&DATA FILE 5-□TVゲームブロードウェイ座談会スペシャル 6-□SFC 7-□FC 8-□PC 9-□MD 10-□GB 11-□HOT GAME REVIEW セプテントリオン 12-□餓狼伝説 13-□ナイトストライカー 14-□ボールジャックス 15-□ジョイメカファイト 16-□ユーザーズアイ 17-□FREE TALK REMIX 18-□テクノの部屋 19-□神話世界の旅人たち 20-□海外ゲーム雑誌の正しい読み方 21-□風雲！SLG城 22-□中古ソフト情報 23-□ストリートファイターII大特集 24-□格闘連合 25-□スーパーテク道場『星のカービィ』26-□小説・ウィザードリィII 27-□PLAY THIS GAME シルヴァサーガ2 28-□ドラゴンズマジック 29-□Jリーグプロストライカー 30-□A列車で行こうIII 31-□ゼルダの伝説 32-□ジパング通信 33-□ドラクエマスターズクラブ 34-□CLUB邪教の館 35-□ウィザードリィ友の会 36-□FFナイツ 37-□Vertual VOW! 38-□読者プレゼント 39-□コミック・クインティ 40-□NEW SOFT STREET 41-□新作スケジュール表

6 編集部へのお便り等、なんでもかんでも言いたい放題どうぞ！

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

HIPPON SUPER! 8月号は7月3日発売です。どうぞお楽しみに!

ご協力ありがとうございました。

大好評ヴァーチャルアイドル裸眼立体視第2弾

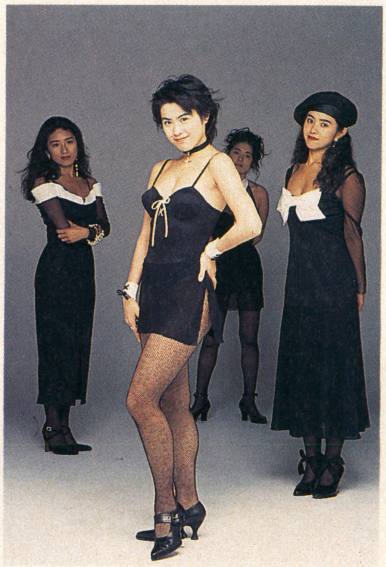
話題騒然!!前号の春麗立体写真につづいてついに登場泣く子もビンビンわれらがC.C.ガールズの悩殺立体像この日のためにステレオ写真撮らせたらナンバーワン山田カメラマンが膨大な開発費を投入した世界唯一のスーパーステレオ写真システム(材料は東急ハンズで購入)が完成。さあ、体験してくれ!ああヴァーチャル!

STEREO C.C.GIRLS

C.C.ガールズ

ヴァーチャルバウッ! Vertual VOW

●撮影/山田崇博 ●スタイリスト/原めぐみ ●ヘアメイク/佐藤寛・冨澤真二
●文 構成 レイアウト/FUNKY GROOVE STUDIO・本誌編集部



STEREO

Yuko Fujimori

●藤森友子●昭和43年12月12日生まれ
●T165、B87、W58、H87　●O型
●最近気になった本：玉岡ひかるの『クォータームーン』

C.C.GIRLS

Rie Fujiwara

●藤原理恵●昭和45年2月5日生まれ
●T163、B86、W58、H86　●A型
●最近気になった本：H.G.ウェルズの『宇宙戦争』

裸眼立体視基礎講座（おさらい編）

やればできる！初体験の貴方にもう一度やり方を伝授だ！

STEREO

あきらめるのは早いぞー！

前号の立体春麗写真は楽しんでいただけましたでしょうか。編集部にもさまざまな反響のおハガキが届いています。大半は見えた！見えたと大好評ですが，「どうやっても見えません！私、体が人と違うのでしょうか。そういえばまだ毛…」おっと早まるな。悩めるあなたのためにもう一度裸眼立体視の基本的な方法をご紹介します。（左図）

Noriko Aota

●青田典子●昭和42年10月７日生まれ
●T164、B86、W58、H85　●O型
●最近気になった本：深層心理学系。ラジニーシの『存在の詩』

C.C.GIRLS

Noriko Harada

●原田徳子●昭和45年１月８日生まれ
●T164、B86、W59、H87　●O型
●最近気になった本：心理学系。成功者の伝記関係等

●

●

●

●

それではやってみましょーか。

２つ並んだ立体写真を目に近づけます。焦点があわないからボンヤリ見えますね。写真の上の方に黒い丸がありますが、いくつに見えますか。そうです。４つ見えますね。ここで肝心なのは無理に見ようとしないこと。リラックスしてしばらく見ていると、４つの点のうち内側の２つの点がだんだん寄ってきます。それが１つになったとき、写真と目の距離をゆっくりと動かして、焦点を合わせてみましょう。**ホラ！きた。**これまでに経験したことのない奥行きと鮮明さ。これが立体写真なのですよ。

コツはやっぱり、リラックスしてあまり見よう見ようとあせらないこと。よく自転車やさかあがりにたとえられますが、一度できればあとはカンタンにハマれます。得意な友だちにコツを聞いてみるのもいいかもしれません。じゃ、がんばってくれたまえ。

INFORMATION

VIDEO、CDもよろしく！

●ワーナーミュージック・ジャパン／発売中／1,000円

➡メイキングも含めたプロモーションビデオ『JOY』が好評発売中！普段じゃ見られないC.C.が！
⬅新曲『涙なしじゃは言えない』は４曲入り

●ワーナーミュージック・ジャパン／発売中／3,689円

素人生ステレオ投稿写真募集中! やり方は前号参照。豪華記念品あり!!

IDOL

気になるCMチェック
T.P.ランキング特別編集

「先生、キスしたことありますか?」サントリー南アルプスの天然水
女教師と女子生徒と"アブナイ"関係!

☆コピー(30秒バージョン)

先生・いつもひとりで来てるんだ

少女・友だちとかあんまりいないし、変わってるから、わたし

先生・この山の水ね、東京でもずっと飲んでたんだよ

少女・先生、キスしたことありますか

Na・世間の水より南アルプスの天然水

★早勢美里(はやせ・みさと)

1977年9月30日生まれ。富山県出身。

◉映画/風の又三郎ガラスのマント

◉テレビ/光れ隻眼0・06(NTV)・ジャック&ベティ物語(TBS)

■所属/アクターズエージェンシー

今回はちょっと気になるCMの女のコを4人ピックアップしちゃおう。

まず、気になるといえば、やはりこのCM。『サントリー南アルプスの天然水』のCMで、「先生、キスしたことありますか?」とのたまう美少女だろう。山深いせせらぎ流れる秘密の場所に、東京からきたばかりの新任の女教師を誘うセーラー服の美少女。そこで出たセリフが「先生、キスしたことありますか?」ときたもんだ。まさか二十歳を過ぎた女性にマジでそんな質問するか。これはもしや、少女からの挑発? ドラマ『高校教師』における禁断の愛のしかも女教師&少女バージョン? この後の展開が気になるところ……。

そこらへんのところをサントリーの広報部に尋ねると、「30秒バージョンを見るとわかるのですが、内向的で友人も少なく、学校になじみきれていない少女が、東京からの新任でやはり学校になじみきれていない先生を自分のお気にいりの秘密の場所に招いたという設定。当然、少女には異性の友人もまだいないのだけれど、意識はしているので、ああいう発言を思わず先生にしたのでは」とのこと。でもあの二人はやっぱりあやしい…。

で、この少女役は早勢美里クン。かつて『風の又三郎・ガラスとマント』(89年)で衝撃のデビューを飾っているが、今も美少女ぶりが健在なのがなによりうれしい。ちなみに女教師役は映画『櫻の園』の演劇部長役で評価が高い中島ひろ子サン。

2人目は『花王ビオレ洗顔フォーム』でのショートヘアでハツラツとした美少女ぶりがうれしい石川亜沙美クン。この調子で軌道に乗れば、石田ひかり、一色紗英とともに3Mに替わって3I時代を築けるかもしれないゾ。

3人目は早くもポスト牧瀬里穂の呼び声も高い瀬戸朝香クン。コーセーの"チューして"CM第2弾でも活躍中。顔のインパクト、CM&映画からの展開も似ていて今後の活躍が楽しみ。

最後は『丸井でフレッシャーズ』に出ていた常盤貴子サン。丸井のCMは若手の女優さんの使い方がうまくて定評があるが、彼女もなかなか。特に目にインパクトあり。

花王ビオレ洗顔フォーム

ポスト3Mは3I時代か!? 90年の国民的美少女コンテストモデル賞の注目の美少女モデルがついに本格化!

★石川亜沙美(いしかわ・あさみ)

1977年10月16日生まれ。静岡県出身。

身長175・B78・W59・H83。

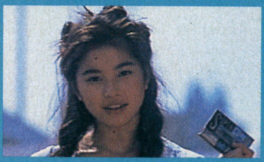
◉雑誌/セブンティーン専属モデル

◉CM/雪印乳業リーベンデール

■所属/オスカープロモーション

TDKスーパーCDing

ルックスのインパクトは驚異的。早くも映画にCMに大活躍。ポスト牧瀬里穂の呼び声も高い期待の大型新人女優。



★瀬戸朝香(せと・あさか)

1976年12月12日生まれ。愛知県出身。

身長164・B82・W56・H85

◉映画/湾岸BAD BOY BLUE◉CM/東京ディズニーランド～卒業編～・コーセールシェリ

■所属/メロディハート

丸井フレッシャーズ

さすが丸井が起用しただけのことはある! 瞳がとっても魅力的だが、プロポーションもなかなか。期待の新進女優。

★常盤貴子(ときわ・たかこ)

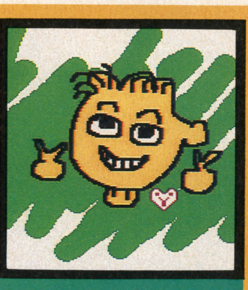
1972年4月30日生まれ。神奈川県出身。

身長162・B83・W58・H86。

◉テレビ/シャンプータイム(NTV)・離婚パーティー(TBS)

■所属/スターダストプロモーション

NICE DAY!!



サリーつゆきの
今日から安全日
第1回"C.C.ガールズの巻"

5月×日 間近でお話の日

キレーなおねーさんと仕事をするのは、大変気持ちのイイ事でありまして。

女の子って同姓のアイドルとか敬遠しがちだけど、それって一種のないモノねだりのひがみなワケだけどね。

一見デーハー系に思われがちな彼女達だけど、考えてる事や行動、発言等はどこにでもいる様な普通の女の子と変わりなかったっけ。

藤森「昨日はたまたまOFFで、花火しちゃいました。そういえば仕事でタヒチへ行ったけど、あそこは彼氏と行ったらイイですよぉ」

藤原「タヒチでの移動中は、ずっとゲームボーイで遊んでたし(笑)。そういえば今『FFIII』でたまねぎ剣士育ててるけど、難しい!!」

青田「お休みの日は掃除や洗濯とか、する事は普通の女の子と変わんないですよ。今ね、寝る事が趣味になってるんですよぉ(笑)。」

原田「お休みってなかなか取れないけど、暇があれば野球やプロレスなんか、よく見に行くんですよ。今1番の宝物は、松下進さんからいただいたタイガーマスクの本物のマスクかな?」

ね? 普通でしょ? なあんだ。あたくしと変わんないわ。なんて。ウソ

ギャフンでサリーつゆき

これってホント「役得」っていわれる様なモンだけど、あー、うれしい。うっひっひ。もうガツンガツン引き伸ばして、額縁買ってきて、トイレ行って用を足して、その間にママに夕食作ってもらって、お風呂入って、ご飯食べて、テレビ見てくつろいだ後、リビングに飾ろうかと思ったモン。その位うれしかったワケ。

PRESENT

梅雨は雨がたくさん降るけれど、1年間で一番降水量が多いのは9月なのだ!!

1 SFC キャプテン翼IV

3名

●テクモ

2P対戦可能で協力プレイもOK! マルチシナリオシステムで、迫力の3Dパス画面は見物だぞ!

2 SFC ブレス・オブ・ファイア

3名

●カプコン

本編と同時に楽しめる釣りや、取引商売はやみつきになりそうだ。カプコンSFC初の作品!

3 FC ダックテイルズ2

3名

●カプコン

おなじみディズニーキャラクターのキッチュな動きが楽しめる。本誌編集部の根本がくるった1本。

どらぼっちゃんグッズ大放出

●ナグザット

4 文具セット

5 魔法のトマト

各10名

6 クリアケース

100名

7 パズル

1名

8 テレカ ソニックウイングス

3名

●ビデオシステム

9 ポロシャツ ホームデータ社名変更記念

10名

●魔法株式会社

5月号当選者発表!

●伝説のオウガバトル×SFC
和歌山県・吉中薫　秋田県・石山広美　大分県・佐藤恵美　他2名

●Pop'nツインビー×SFC
栃木県・増田裕義　神奈川県・塩谷伸広　山口県・神功一　他2名

●ダンジョンエクスプローラーII×PC
東京都・天野夕子　沖縄県・上島紀夫　石川県・渡辺宗　他2名

●マジンサーガ×MD
静岡県・高津清二　宮崎県・樋口大助　千葉県・栄優一　他2名

●がんばれゴエモン×ビデオ
鹿児島県・高村秀一朗　他4名

●神世紀オデッセリア×カンペンケース
大阪府・大塚英明　他4名

●龍虎の拳×下じき
大阪府・力徳裕樹　愛知県・村瀬怜史　神奈川県・小安正洋　新潟県・渡辺清史　東京都・井上淳子　北海道・石田真一　他94名

●キャプテン翼IV×下じき
埼玉県・高橋厚之　青森県・葛西正秀　静岡県・渡水遙　他2名

●神世紀オデッセリア×下じき
宮城県・明野佳子　香川県・市川茂　京都府・奥田育子　他2名

●天舞孔明三国志×カードゲーム
茨城県・遠藤貴子　他4名

●エルファリア音楽集×CD
北海道・飯田倫子　山梨県・幡野稚奈　福岡県・波多江洋輔　他2名

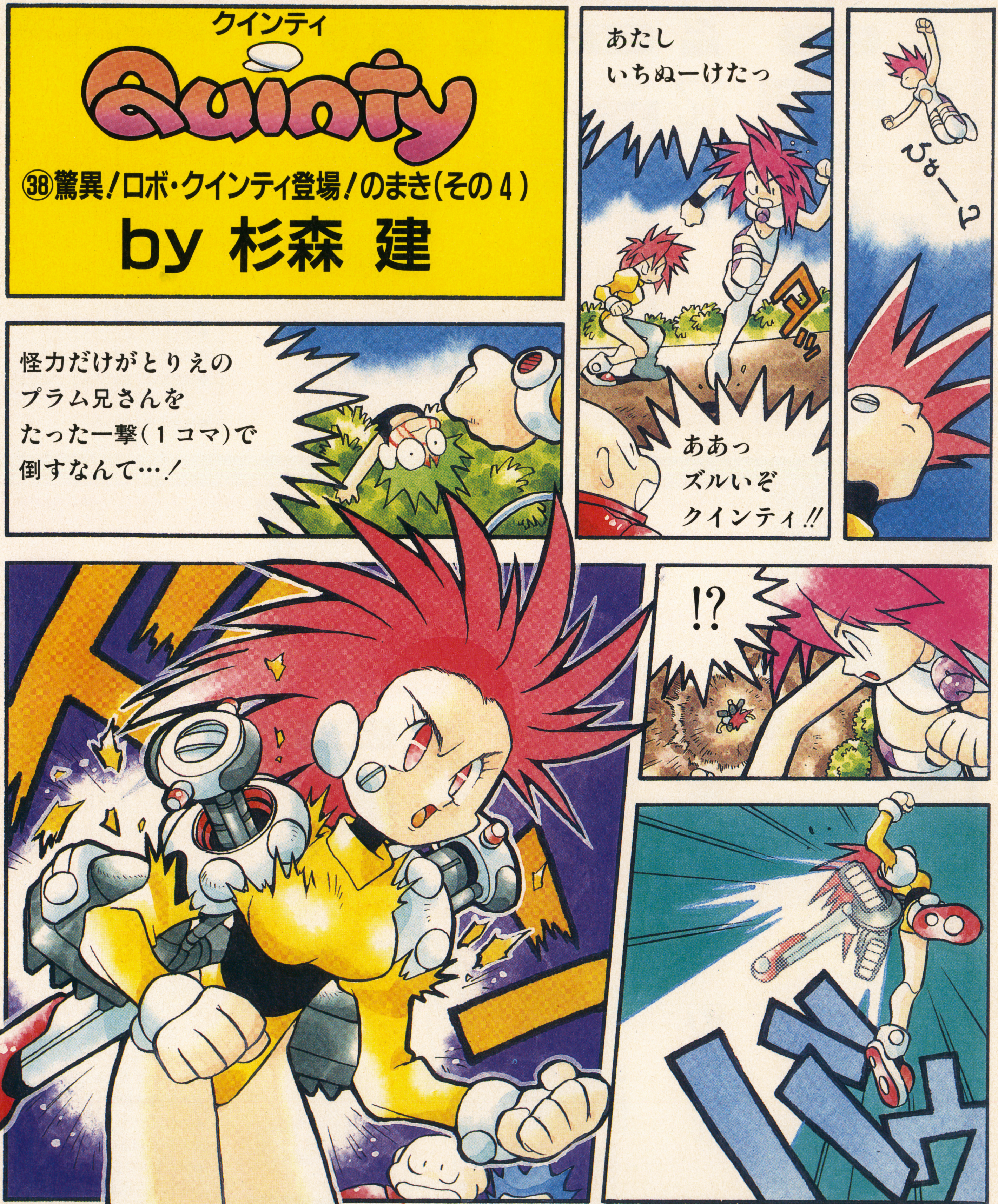
●CDバトル光の勇者たち×CD
岐阜県・林俊秀　埼玉県・小林郁夫　東京都・宮本辰敏　他2名

●神世紀オデッセリア×テレカ
岩手県・佐藤裕行　他4名

●ガンガンファンタジー×テレカ
大阪府・福田由実　他4名

注:略号のSFC、FC、PC、MD、GBはそれぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

いったい誰がロボQ(クインティ)の暴走を止められるのか!?



単行本計画進行中!! 手紙大募集!!

クインティの新コスチューム、新ライバル、新必殺技、新ペット、新乗り物、質問状や4コママンガなどなどありとあらゆるクインティ環境の手紙を募集します！ 編集部「クインティ」係まで！

つづく

5月発表の新作タイトル52本をチェック

New Soft Street

今月のニューソフトストリートは5月にリリース発表された新作全52本を紹介します。近頃少し元気のなかったメガドライブですが今月はにわかに活気づき新作タイトル16本を紹介します。

PC 悪魔城ドラキュラX

■コナミ■発売日未定■価格未定

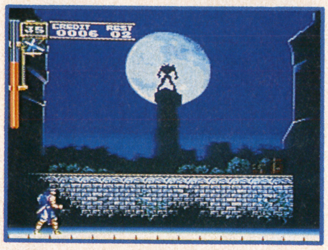
●ACG
●IP専用
●コンティニュー
●SCD-ROM

鮮血の恐怖!! あの名作『ドラキュラ』がPCエンジンで蘇る

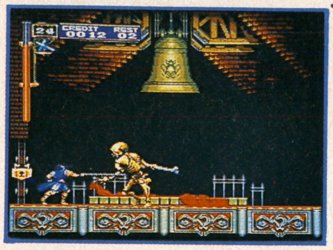
ドラキュラシリーズの最新作のPCエンジンCD-ROMで登場するぞ。

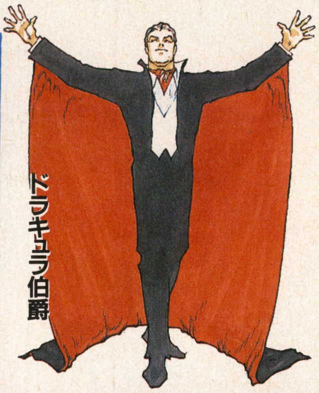
時代はシモン・ベルモンドがドラキュラ伯爵を倒してから100年の後のこと。再び蘇ったドラキュラ伯爵を倒すべく立ち上がったシモンの子孫、リヒター・ベルモンドが主人公だ。

前作までを受け継いだゲームシステムに、より一層美しいグラフィックなどがさらなる魅力を引き出しているぞ。

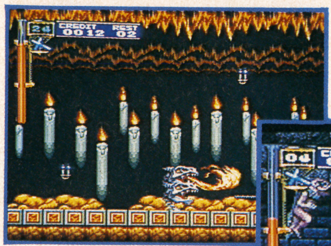


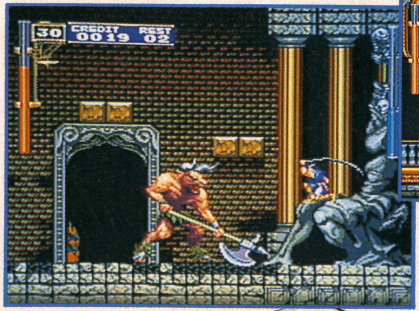
↑満月に浮かび上がる不気味なシルエット。緊張の糸がピーンと張り詰める一瞬だ

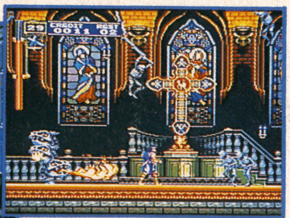




ドラキュラ伯爵

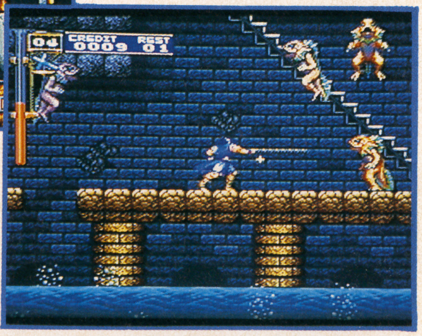






↑美しいステンドグラスを背景にした戦いだ

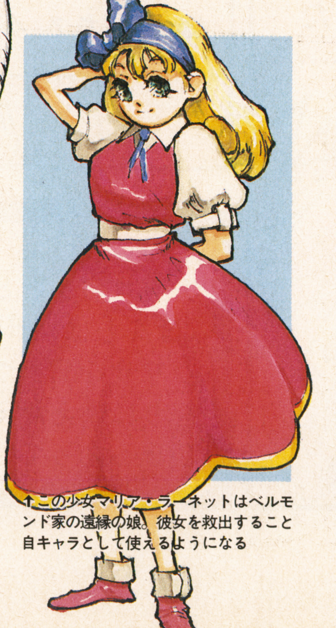
←巨大なボス、ミノタウロスがお出ましだ。よく動きまわるぞ



↑リヒターの行く手を遮ぎる魑魅魍魎たち。自分の骨を振り飾して攻撃してくるガイコツもいるのだ
↑たくさんのロウソクが灯る不気味な回廊。骨柱が炎を吐く!!
→ドラキュラシリーズには、無くてはならない人魚のステージももちろん健在だ

邪悪を切り裂く主人公たち

↑主人公のリヒター。シモンベルモンドの子孫。曲がったことが嫌いな使命感溢れる青年だ



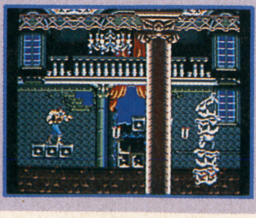
↑この少女マリア・ラーネットはベルモンド家の遠縁の娘。彼女を救出することで自キャラとして使えるようになる

もう1つのドラキュラ、MD版バンパイアキラー

メガドライブではこちら『バンパイアキラー』が発売になる。

PCエンジン版とは別の作品で20世紀初頭のヨーロッパが舞台。伯父ドラキュラ伯爵の復活を企てる眠りからさめた魔女エリザベート=バートリー夫人。彼女に立ち向かうのはベルモンド家の分家に生まれたジョニー・モリスと相棒のエリック・リカードだ。プレイヤーはこの2人から選んでプレイする。ジョニーは主にムチを武器とし、エリックは槍を用いるなどの違いがあるぞ。

←ムチを使っての移動など多彩なアクションパターンが用意されている



➡現代に近い設定だけあって主人公の服装もそれらしいものになっている

©1993 KONAMI

SFC **スーパーマリオコレクション**(仮)

■任天堂■7月14日発売予定■¥9800(予)

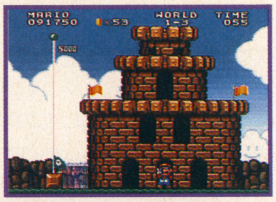
●ACG ●2P交互可 ●バックアップ ●カートリッジ

マリオが1本のカセットに全員集合だ

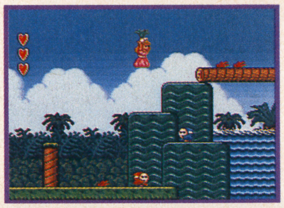
任天堂の今度のマリオはとってもお買い得なソフトだ。そりゃ何といったって過去のスーパーマリオ1～3とスーパーマリオUSAが1本になったソフトなんだからね。突然の発売の情報に驚いた読者も少なからずいるんじゃないかな。

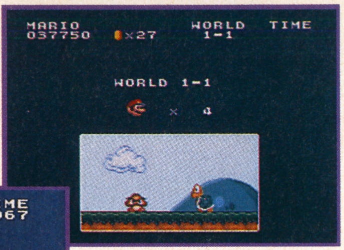
過去のスーパーマリオシリーズが1本になったこのソフト、スーパーファミコンで発売されるので当然グラフィック、サウンドともにグレードUP。昔プレイしたことがある人も新鮮な印象をうけることだろう。さらにさらにうれしいことにバックアップがついてゲームの進行状況がセーブできるのだ。しかも1ゲームにつき4つ、計16個もセーブ可能なのだ。

ドラクエI・II同様、過去の名作がリメイクされるのはうれしいね。

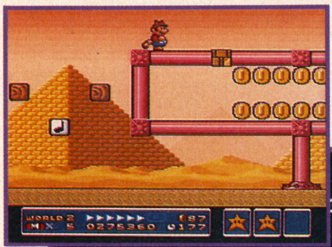


→スーパーマリオ1のゴール画面。こんなに豪華になって帰ってきました


←これはスーパーマリオUSA。ピーチ姫が頑張っています



↑エリア開始時にはこんな扉絵が
←もちろんルイージもいます。イラストに忠実になったのがわかるかな
↓ゲームセレクト画面。どのゲームのどのセーブファイルで遊ぶのかが一目でわかるようになっている



→ゲームオーバーになったらセーブするかどうかを選択する。途中で挫折しても続きから遊べるとは天の助け

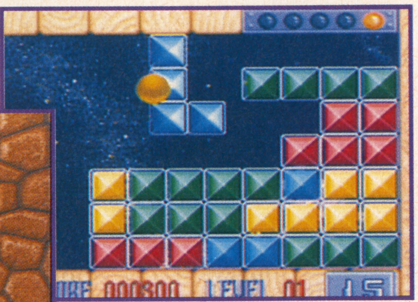
SFC **スーパースコープ6**

■任天堂■6月21日発売予定■¥9800(予)

●STG ●1P専用 ●コンティニュー ●カートリッジ

画面向かってトリガーを引きまくれ！

→ブラストリスAはテトリスを横にしたようなゲーム。ブロックを縦に並べて消してゆくのだ
↓一方ブラストリスBはブロックの色をそろえて消してゆくゲームだ



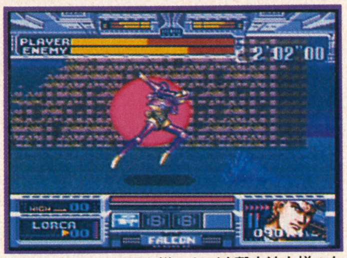
←スーパースコープ6の中のゲーム、モールパトロールの画面だ

↑レーザーブレーザーは3タイプの敵と戦う。これは飛行機を撃つエンゲージ。他はミサイルやロボットを撃つ
→スーパーバズーカはロボット同士が撃ち合うゲーム。帝王アヌビスと戦うには配下の8人の部下に勝たなくてはならない

スーパースコープはスーパーファミコン対応の光線銃。バズーカ砲のような肩のせのデザインでスーパーファミコン本体のコントローラ2のコネクタにレシーバーのプラグを差し込めば接続OK。コードレスなので自由に遊べるぞ。

セットには対応ソフトとして『スーパースコープ6』が同梱されている。これは6つのゲームが楽しめるというもの。大きく分けてパズル系の「ブラストリス」とシューティング系の「レーザーブレーザー」の2種類のゲームが3つずつ入っている。

また同時発売の対応ソフト『スペースバズーカ』は敵の武装ロボットと撃ち合うアクションシューティングゲームだ。7/14にはさらに『ヨッシーのロードハンティング』が発売だ。



↑敵ロボットは種類も様々だが攻撃方法も様々なのだ。心してかかれ！

↑スーパースコープの対応ソフトはこれからもいろんなものが登場するだろう

©Nintendo 1985, 1986, 1988, 1993 ©Nintendo 1992, 1993

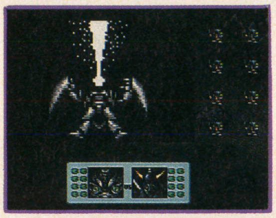
SFC 樹帝戦紀

■エニックス■8月27日発売予定■¥9600（予）

●SLG
●2P対戦可
●バックアップ
●カートリッジ

ドラクエⅠ・Ⅱの発売が待ち遠しいエニックスから新たな作品が発売される。その名も『樹帝戦紀』という、シミュレーションゲームなのだ。

浮遊大陸「バーン」で繰り広げられる、アルギア軍とバルモンディア軍の戦い。ジュネと呼ばれる二足歩行植物兵器がプレイヤーの操るユニットだ。ユニットには様々な種類があり、各々能力が異なっている。各ユニットの特性を活かしながら、敵を全滅させるか敵陣地を占領すれば勝利だ。キャンペーンモード、ゲームモード、対戦モードの3つのモードが用意されているぞ。



←戦闘シーンではこのようにド迫力のアニメが表示されるのだ

←ユニットが移動できる範囲はこのようにスポットで表示される

SFC らんま1/2 朱猫団的秘宝

■東宝／小学館プロダクション■発売日未定■¥9800（予）

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

らんま1／2といえば今まで各機種にアドベンチャーゲームやアクションゲームで登場してきたが、今回はＲＰＧでスーパーファミコンにお目見えだ。

謎の一団、朱猫団（あかねこだん）にさらわれた乱馬の父、早乙女玄馬の行方を追ううちに、乱馬たちは事件に巻き込まれていく、といったオリジナルストーリーだ。

アニメ等でおなじみのキャラたちが仲間となってくれるパーティプレイに各キャラごとの必殺奥義も戦闘シーンで使用できたりと、ゲームを盛り上げる要素もいろいろあるぞ。

←戦闘シーンはコマンド入力式。乱馬の必殺奥義、飛龍昇天破が敵に炸裂だぁ！

←二頭身キャラで街を移動。良牙はゲームの中でも方向音痴なのであった

SFC アクタリオン

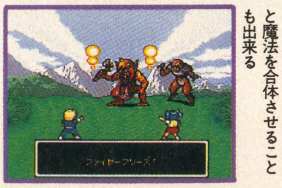
■テクモ■今夏以降発売予定■価格未定

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

ゲームタイトルの『アクタリオン』とは主人公達につく称号のこと。ゲームの進行に沿って称号は変わっていく。

本ゲームの大きな特徴は2つのパーティーでストーリーが進行して行くということ。主人公のいるメインパーティーの他に、冒険の途中で手助けをしてくれるキャラ達で構成されるサブパーティーがあるのだ。サブパーティーでなければクリアできない場所なんて所もあるらしいぞ。他にも合体魔法システムなど意欲的な試みのある作品となっているぞ。

←旅で訪れる街には仲間になってくれるキャラがいることも



←合体魔法ファイアフリーズを唱えた。魔法同士の合体以外にも剣の攻撃と魔法を合体させることも出来る

SFC くにおくんのドッジボールだよ♡全員集合！

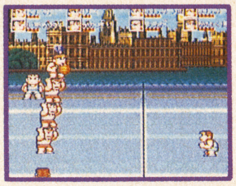
■テクノスジャパン■8月発売予定■¥9600（予）

●SPG
●4P同時可
●バックアップ
●カートリッジ

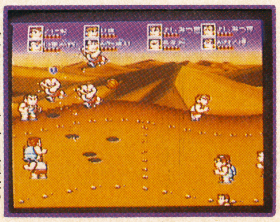
くにおくんシリーズの最新作は、今までのシリーズ全キャラクターが集合して登場する元祖ドッジボールゲームなのだ。

世界各国をまたにかけ、ドッジボールの試合をして行く、くにおくん。個性あふれる各国の強豪相手に頑張って戦おう。

スーパーファミコンになり、背景の仕掛けもいろいろと凝ったものが多数登場。さらに仕掛けの変化の具合いはプレイヤーが設定できるのだ。合体攻撃などの技も豊富だよ。



←イギリスでの試合の模様。くにおくん達は合体技のトーテムポール攻撃の真最中なのだ。技は他にもいろいろあるぞ



←熱砂の国アラブでも頑張って戦います。キャラの表情はお茶目でも真剣なのだ

SFC 装甲騎兵ボトムズ

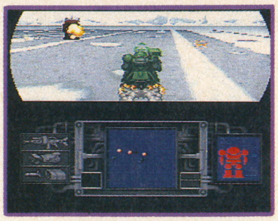
■タカラ■10月発売予定■¥9800（予）

●ACG
●2P対戦可
●コンティニュー
●カートリッジ

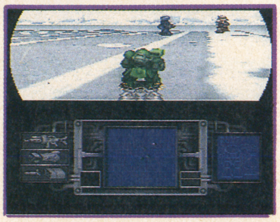
今から10年前に放映されたアニメ、ボトムズは、レイノス・ヴァルケンといったロボットアクションゲームに最も影響を与えた作品であろう。

そのボトムズがスーパーファミコンの3Dアクションシューティングゲームとして登場する。

アーマードトルーパー（通称ＡＴ）と呼ばれるロボットを駆り、プレイヤーは両親を殺した謎のＡＴ集団を追い求め戦ってゆく。マリオカートに使用されたＤＳＰチップによって奥行きのある3D画面でのＡＴ同士のバトルが繰り広げられるぞ。



←ローラーダッシュでスピーディなバトルが繰り広げられる



←2P対戦時はマリオカートのように下にもう一つスクリーンが表示される

SFC 超ゴジラ

■東宝■今夏以降発売予定■価格未定

●ACG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

正月映画の「ゴジラＶＳモスラ」でもその勇ましい姿を見せてくれたゴジラが今度はスーパーファミコンの中で大暴れするのだ。

『超ゴジラ』では、ゴジラの脳にコントロールボックスがセットされており、プレイヤーは信号を送ってゴジラを操るという設定なのだ。マップ内をゴジラを操作して移動する移動モードで怪獣に遭遇すると、1対1で対決するバトルモードになるぞ。敵怪獣はキングギドラやメカゴジラなどと、おなじみの怪獣に加えオリジナルの新怪獣も登場するというから楽しみだね。

←ゴジラ対キングギドラの息づまる対決。映画の一シーンの再現だ

←移動モードでは富士山麓や芦ノ湖といったゴジラ激闘の地でストーリーが進行する

©1993 TAM・TAM/ENIX ©東宝／小学館プロダクション©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ ©東宝／小学館・キティ・フジテレビ ©1993 TECHNOS JAPAN CORP.
©サンライズ ©TAKARA 1993 ©1993 TOHO LTD.

SFC アークス・スピリッツ

●ARPG
●2P同時可
●パスワード
●カートリッジ

■サミー工業■9月29日発売■¥8900

メガドライブで発売されたアクションRPG「アークスオデッセイ」が名前を『アークス・スピリッツ』と変えてスーパーファミコンに登場する。

斜め上の視点から見下ろした形の立体的なフィールド上を、プレイヤーキャラクターは剣などによる攻撃や魔法攻撃で敵を倒して行く。各ステージの最後には様々な攻撃でプレイヤーを苦しめるボスキャラがいるぞ。ゲーム途中に登場するオプションキャラクターは自動的に攻撃してくれる有りがたい存在。選んだオプションキャラクターにより展開が微妙に変わるのだ。

←プレイヤーは4人のキャラから選択。それぞれ攻撃方法や魔法に特徴がある

→ゲームの随所に様々なイベントが用意され、ゲームを盛り上げる

SFC サージェントサンダースコンバット

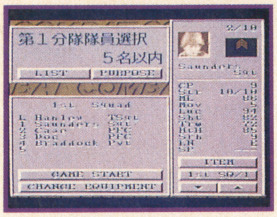
●SLG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

■ヨネザワ■7月中旬発売予定■¥9800(予)

'60年代にアメリカで大人気のTV番組「コンバット」。それを題材としたゲームがこの『サージェントサンダースコンバット』だ。月刊コンバットマガジンの資料提供も受けて、原作に可能な限りの忠実な設定でのゲーム化だ。

プレイヤーはサンダース軍曹となり20人の中から8人を選び分隊を編成し、第2次世界大戦に参戦し任務を遂行するのだ。キャンペーンモードでは隊員の成長という楽しみもある。実物のスペックに基づいた50種類以上の武器などマニア心をくすぐるぞ。

→立体感のある3Dマップ上で展開される戦闘は、リアルなのだ



←隊員の能力は細かく設定されていて、それぞれが特徴があるのだ

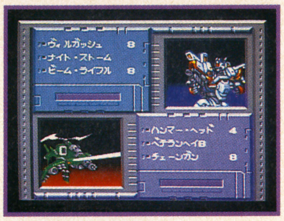
SFC ラストショット

●SLG
●1P専用
●パスワード
●カートリッジ

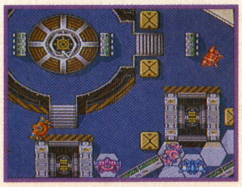
■サミー工業■10月22日発売■¥9500

SLGのわかりにくさ、とっつきにくさを極力排除してユーザーフレンドリーな作品を目指した作りになっている『ラストショット』。ロボット同士の戦闘といったものがこと細かく再現されているぞ。

プレイヤーは3機編成の小隊を2隊つまり計6機のロボットを取り扱う。作戦開始前に機体や武装の選択が可能だ。各ステージにより戦況や勝利条件が異なるのでそれを考慮した選択が必要だ。ロボットの射界や武器による効果の違いなどのデータも凝っている。



→選択した攻撃方法によって戦闘シーンのアニメも変わってくるのだ



←移動終了後どの方向を向くかを決定する必要がある。敵に後ろを見せないようにしないと大きなダメージを受けるぞ

SFC ラプラスの魔

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

■やのまん■8月10日発売予定■¥9800

クトゥルフ神話を題材に扱ったホラーパソコンRPG『ラプラスの魔』がスーパーファミコンでプレイできるようになるぞ。

幽霊屋敷と呼ばれ住民たちから恐れられているウェザートップ館。プレイヤーはそのウェザートップ館の謎を究明すべく、パーティーを組んで館に乗りこむのである。

近代が舞台なのでプレイヤーの武器はナイフやライフルといった実存の物。また幽霊やモンスターの姿を写真に取り、それを売ってお金を得るのだ。

←ニューカムの街の全景。この街にウェザートップ館はある。武器屋や道具屋もある。まず装備を整えよう

→薄暗い館の中でモンスターと鉢合わせ。戦うか、まず話かけてみるか?

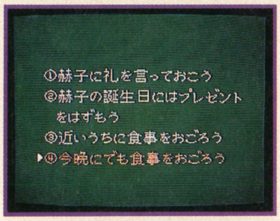
SFC 「課長・島耕作」スーパービジネスアドベンチャー

●AVG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

■ユタカ■8月発売予定■¥9800(予)

「課長・島耕作」は週刊モーニングに連載の弘兼憲史原作の漫画だ。弘兼憲史が「課長・島耕作」の作者だということは知っていても、「東京ラブストーリー」などの作者、柴門ふみの旦那さんであることは意外に知らないかもしれない。

そんな余談はさておき、本作品はその「課長・島耕作」をアドベンチャーゲームにしたもの。原作に忠実なグラフィックでサラリーマン島耕作の人生模様がスーパーファミコン上で繰り広げられるのだ。ダンディーでデキる理想のビジネスマンを体験しよう。



←4つの選択肢がある。さあ一体どんな行動をとるべきだろうか?

→デキるビジネスマン島耕作でも、失敗で上司に叱られることもあるのだ

SFC トリネア

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

■やのまん■8月31日発売予定■¥9800(予)

『トリネア』はアクションRPGのアクション部分、ストーリー部分それぞれに力を入れた作りとなっている。

プレイヤーは竜と人間のハーフの少女・王宮騎士・未来忍者といった3人からキャラクターを選択してゲームをプレイ。ゲームの目的は同じだがそれぞれの視点が異なるため別のストーリー展開となる。それぞれでストーリーは完結しているが3人全てクリアした時点でまた1つの完結が見えてくるという仕組みになっているのだ。キャラの動作も緻密なものになっているぞ。

→剣を振う宮廷騎士ホルニッセ。その昔には英雄と噂された人物なのだ

←パッケージイラストは何とあの士郎正宗氏が担当するそうだ

©YONEZAWA/S'PAL ©安田均/グループSNE ©Humming Bird Soft ©ティーフォーツー・ミュージック ©1993 YANOMAN ©弘兼憲史/週刊モーニング ©YUTAKA 1993 MADE IN JAPAN

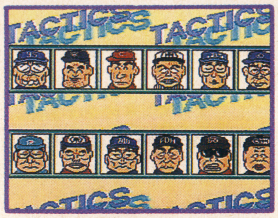
SFC はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版(仮)

■エポック社■発売日未定■価格未定

●SPG ●2P ●バックアップ ●カートリッジ

ゲームタイトルにある、はた山ハッチとは、風刺似顔絵漫画を書かせたら現在人気No.1の漫画家だそうである。漫画を読んだことはなくても、フジテレビ系のプロ野球ニュースなどの番組でイラストが使用されているので目にした人も多いのでは。本作品はそのイラストを基に全選手の個人データ時のグラフィックに使用しているのが特徴だ。

また、パロ野球ニュースという名のごとく試合後の結果画面も充実したものとなっている。ニュース形式で日替わりで別のアナウンサーが登場するぞ。



←全12球団の監督の顔もほれ、この通り似顔絵で表示されるのであります

→通常のゲーム画面。選手のデータは全て実際に基づきさらに試合ごとに成長するのだ

SFC Jリーグサッカー プライムゴール

■ナムコ■8月6日発売予定■¥8500(予)

●SPG ●2P対戦可 ●コンティニューあり ●カートリッジ

いよいよ開幕したJリーグ。試合の興奮がお茶の間にも伝わってきたんじゃないかな。ナムコから発売になる今度のソフトは、そのJリーグ公認のサッカーゲーム。Jリーグの10チームの選手達が全て登場するぞ。

ゲームモードは対COM戦、2P対戦、リーグ戦の3つ。リーグ戦では残りの9チームと順に総当たりして勝ち数を競っていくことになる。

本ゲームは各プレイヤーの特徴が良く現れている。ゴールした時のパフォーマンスなども色々と用意されていてカズダンスも見られるぞ。

→フィールド中央で選手がぶつかるとクローズアップ画面で対決だ

←カズが踊るパフォーマンスだ。ゴール時に押すボタンにより種類は変わるのだ

SFC スーパー人生ゲーム

■タカラ■12月発売予定■¥9800(予)

●ボードゲーム ●4P同時可 ●バックアップ ●カートリッジ

コンピュータとの対戦も楽しいけど人間とだともっと楽しい。対戦格闘ゲーム以外にもそんなゲームがある。それがこの『スーパー人生ゲーム』のようなボードゲームじゃないかな。何といっても相手との駆け引きが楽しくてみんなでワイワイ遊んじゃうよね。

スーパー人生ゲームでは、幼年期から青年期までは止まったマスにより性格などの基本的素養が決定される。そして青年期以降は就職、結婚などのイベントが待ち構えている。最終的には資産の多いプレイヤーの勝ちなのだ。

→人生は山あり谷ありってなわけでして。小学生の僕はこの先どんな人生を歩むのか

←人生ゲームに歴史あり。年を重ねるごとに改良が加えられてきた。細かな部分がいろいろと変わっているぞ

SFC ミラクルガールズ

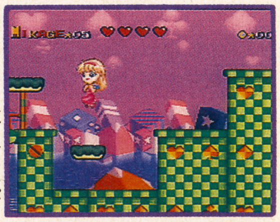
■タカラ■11月発売予定■¥8800(予)

●ACG ●1P専用 ●バックアップ ●カートリッジ

『ミラクルガールズ』は現在放映中の同名アニメのゲーム化。テレポートとテレパシーの超能力を持つ双子の高校生姉妹、「みかげ」と「ともみ」が主人公だ。

ゲームは、さらわれた友達を助けるため、2人を操って5つのステージを駆け巡る横スクロールアクションゲーム。敵への攻撃はキャンディという女の子らしい可愛さ。もちろんキャンディで敵を倒せるわけはなく、動けない隙に通り抜けるのだ。ボスとの対決もパズルなどのゲームで勝負なのだ。

←主人公が可愛い女の子だけあって、敵キャラや背景画面も可愛らしいデザインのものになっているね



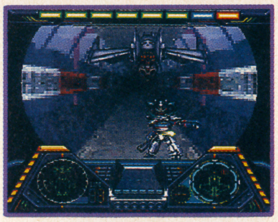
→アイテムを入手し、テレパシーで隠れコースの情報を入手すれば隠れコースへ行ける

SFC アクセルブリッド

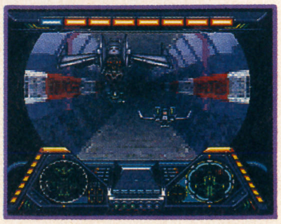
■トミー■11月26日発売予定■¥9800(予)

●STG ●1P専用 ●コンティニューあり ●カートリッジ

『アクセルブリッド』は、新しい形の3Dシューティングゲームだ。プレイヤーが操るのはラウンドギアと呼ばれるパワードスーツに身を包んだ主人公。ラウンドギアには左右の腕に各3系統3レベルのショットが装備でき、おまけにボムまで使えるのだ。アクセルブリッドの特徴はこれら通常の3Dシューティングの要素に加え自機と敵との格闘アクションが加わり、いわば格闘3Dシューティングとでもいうべき作品に仕上がっている。また、自機はメーターがたまることでホバーカーや戦闘機にも変形するのだ。



←アクセルブリッドは3Dシューティングに格闘ゲームの要素がプラスされている



→おっと、これは自機が戦闘機に変形して敵と戦っている場面だ

SFC スマッシュボール

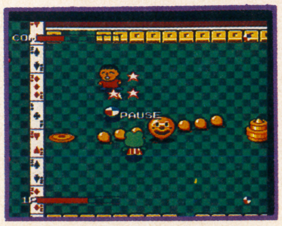
■キャラクターソフト■7月16日発売■¥6980

●ACG ●2P対戦可 ●パスワード ●カートリッジ

サンリオキャラクターが可愛いらしい、『スマッシュボール』はエアホッケーとブロック崩しの要素がドッキングした楽しいソフトだ。

プレイヤーは、けろっぴ・たあ坊・ぽこぽん・はんぎょどんの4人から選択してプレイ。それぞれパワー重視型などといった特徴があるぞ。ゲームはフィールド上でエアホッケーのようにボールを打ちあって相手ゴールに入れればIセット先取。3セット先に取れば勝ちだ。ただゴール前にはブロックがあってこれを壊さないといけない。面のデザインも豊富で楽しめるよ。

→ボタンを押しっぱなしでメーターがいっぱいになると強力なスマッシュが打てるぞ



←各面とも特徴があるコートだ。作戦をたてて挑もう。ボーナスゲームもあるぞ。

©はた山ハッチ・竹書房／エポック社 ©1960 LINK RESERCH CORP. ©MILTON BRADLEY COMPANY ©TAKARA 1993 ©秋本奈美／講談社・NAS・JT・NTV ©TAKARA 1993 ©1993 TOMY
©1976, 1984, 1985, 1986, 1988, 1993 SANRIO CO.LTD.

PC 風の伝説ザナドゥ

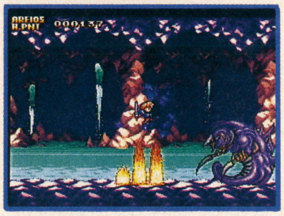
■日本ファルコム■発売日未定■価格未定

●アクションRPG ●1P専用 ●バックアップ ●SCD

『イース』シリーズをはじめ、数々の名作ＲＰＧを世に送り出してきた日本ファルコムがとうとうコンシューマー機市場へと乗り込んだ。記念すべき第１弾は『風の伝説ザナドゥ』。同社の「ドラゴンスレイヤー」シリーズの８作目に当たる本作はＰＣエンジン完全オリジナル作品として制作されている。

体当たり攻撃があの『イース』を思わせるトップビューを基本画面とし、対ボス戦闘には、よりアクション色の強いサイドビューを採用。効果的に切り変わる二種類の画面が戦闘をより面白くしているのだ。

←一つの目的を果たす度に、このような美しいビジュアルが挿入される



→戦えば戦うだけ強くなる成長システムなのだ。一回の戦闘もムダにできない

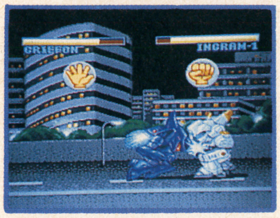
PC 機動警察パトレイバー グリフォン篇

■リバーヒルソフト■9月23日発売予定■¥7200(予)

●AVG ●2P対戦可 ●バックアップ ●SCD-ROM

今夏に劇場版の第２作が公開となるパトレイバーは、ゆうきまさみ原作の人気漫画。ＴＶ放送やＯＶＡでも大ヒットした作品だ。そのシリーズ中、最も人気の高いグリフォン篇をデジコミ化だ。ストーリーはＯＶＡのグリフォン篇をベースにオリジナルをプラスしてパトレイバーを知らないユーザーでも楽しめるようになっているぞ。また従来のデジコミはただ画面を楽しむだけという傾向が強かったのが、よりアドベンチャー色の強いものになっているのだ。おまけ部分も充実していてパトファンは満足のいく１本だ。

→基本画面はこのような感じ。3つのコマンドによりストーリーが進んで行く



←SDキャラによるじゃんけん対決。なんと同キャラ対決も可能という充実ぶりなのだ

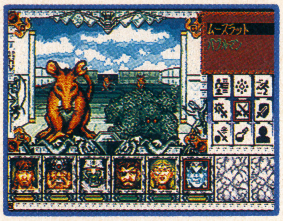
PC マイト・アンド・マジックIII

■ハドソン■発売日未定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●SCD-ROM

広大なマップと豊富なクエストを楽しめるマイト・アンド・マジックシリーズ。その３作目がＰＣエンジンに移植される。

マイト・アンド・マジックシリーズの特徴は街の中も外も全て３Ｄダンジョン形式で表示されること。本作品もその例外ではないが、新たにリアルタイム制が加わってモンスターとの戦闘もよりスリリングになった。また歩いた場所が自動的に記録されるオートマッピング機能もついているのでマッピングが苦手でも大丈夫だぞい。



→画面いっぱいに写し出されるモンスターの姿。油断すると全滅してしまうことも

←このようにして様々な頼み事をプレイヤー達は引き受けていく。今どんなクエストを受けているのかはコマンドでわかる

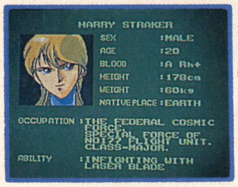
PC スターブレイカー

■レイフォース■発売日未定■価格未定

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●SCD-ROM

レイフォースの第２弾ソフトは、スペースファンタジーＲＰＧ『スターブレイカー』だ。

連邦宇宙軍特殊部隊少佐ハリー・ストレイカーが本ゲームの主人公。極秘に開発された新型戦闘機のテスト飛行をしていたハリーはワープ中の事故により、見知らぬ別次元の宇宙へと飛ばされてしまう。星間戦争の真っ只中に飛び込んだハリー。難を逃れ不時着した惑星は中世の地球のような星だった。こうしてハリーの冒険が始まるのであった。



←主人公ハリーのプロフィール。特技はレーザーブレードによる近距離格闘戦だ。他のキャラにもそれぞれ特技があるぞ

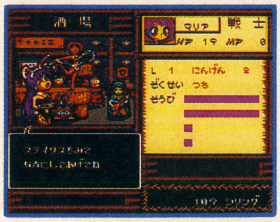
→ハリーと行動を共にする仲間は王女さまやアンドロイドなど様々だ

PC ただいま勇者募集中

■ヒューマン■発売日未定■価格未定

●RPG ●4P同時可 ●バックアップ ●SCD-ROM

今までのファンタジーＲＰＧをちょっと皮肉った感のある設定のボードゲームがこの『ただいま勇者募集中』だ。魔物の軍勢に滅亡の危機に瀕した王国。家臣の提案で、勇者を募集した王様だが４人も集まったからさあ大変。仕方なく最も活躍した勇者に国王の座を譲るという条件を出したのでありました。というわけで、他の勇者よりも多くの名声値を手に入れた者がゲームの勝者。魔物の占領下の街を解放すれば名声値ＵＰ。また勇者同士の戦闘で勝てば横取りもできる。他の勇者と組んで逆転を狙うなんて駆け引きも可能なのだ。



←勇者達は2人まで仲間を雇うことができる。種族により仲間にならないキャラもいる

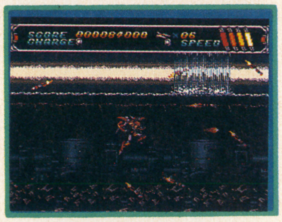
→フィールド上で他の勇者と重なると戦闘の開始だ。絶対に負けられないぞ

MD バリアーム

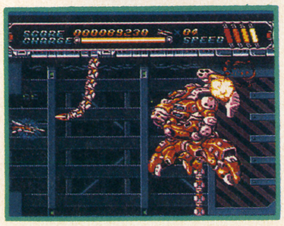
■ヒューマン■7月発売予定■¥7500(予)

●STG ●1P専用 ●コンティニューあり ●CD-ROM

ヒューマンの放つ可変ロボットシューティングゲームが『バリアーム』だ。プレイヤーが操るのは可変型重戦闘機バリアーム。４種類の武器を使いこなして全７ステージを戦い抜くのだ。ショットはボタンを離しておくことで３段階の強力なため撃ちが可能となるので有効に使おう。またアイテムを取ることでロボット形態に自機は変形できる。ロボット形態ではために必要な時間が短くなり、弾も１発まで防いでくれるぞ。全ステージを通してのド派手な演出は見もの。ギターサウンドにのって敵を撃ちまくれ。



→自機のスピードはゲーム中4段階に変更可。バックファイアでダメージを与えられる



←巨大なボスの登場だ。いろいろな攻撃方法で自機を粉砕しようとしてくるぞ

©日本ファルコム ©HEADGEAR-EMOTION-TFC-SHOGAKUKAN ©1993 小学館プロダクション ©1993 リバーヒルソフト ©HUDSON SOFT ©NEW WORLD CONPUTING INC ©Ray Force 1993 ©HUMAN 1993 ©HUMAN 1993

MD

シャイニング・フォースII

■セガ■発売日未定■価格未定

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●カートリッジ

シナリオ量3倍、戦闘量2倍のスケールで、光の騎士達が帰ってきた！

「一体、㈱ソニックの人達はいつ寝ているの？」。そんな声があがってもなんら不思議ではないハイペースで作品をリリースし続けている㈱ソニック。

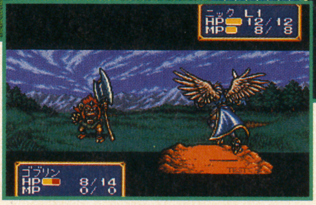
大好評で迎えられた『I』の発売後、間もない頃から展開されてきたゲームギア向けの『外伝』シリーズ、そして今回のメガドライブ版『II』発表まで、わずか一年と数カ月しかたっていない。これは驚異的な仕事量といっていい。「量産もクリエイトのひとつ」。同社のそんな つぶやきがきこえてくるかのようだ。

さて、先月位から各ゲーム雑誌に露出しはじめた『シャイニング・フォースII』だが、気になる戦闘画面が公開された。基本的には前作のスタイルを踏襲しているが、より流麗で、派手なアニメーションが繰り広げられるのは間違いないだろう。

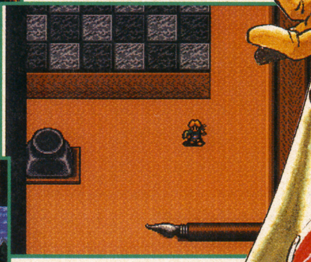
併せて、通常のフィールドや縮んだ主人公が机の上を歩き回っている（まさかここで戦闘するとか！）シーンも発表されたが、まだまだ肝心のシステムや、ストーリー、キャラクターなどはベールに包まれて、謎のままだ。詳細は今後の情報で!!

⬆これが『シャイニング・フォースII』の戦闘画面だ。巨大な敵が行手をさえぎる!!

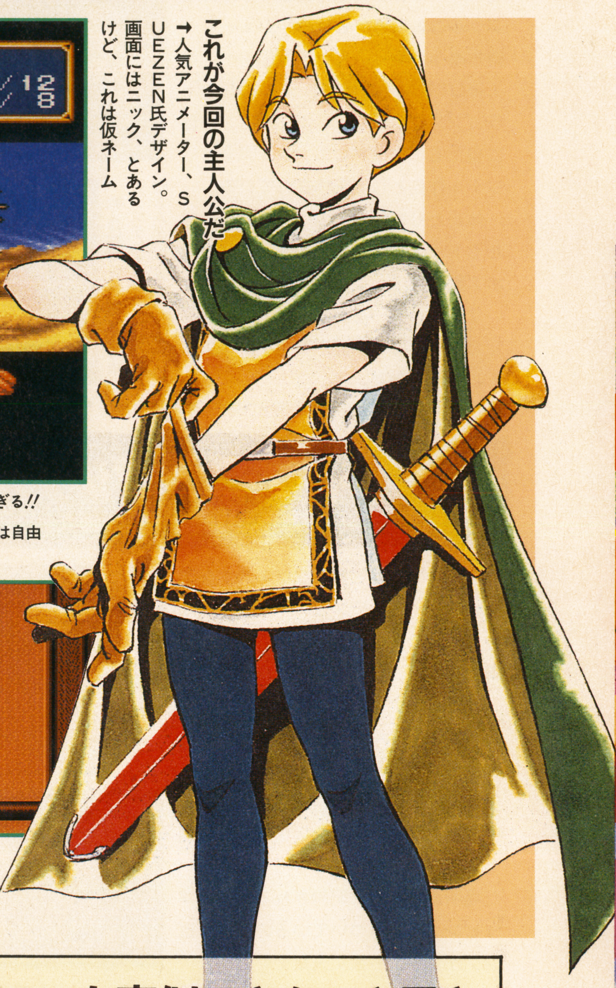
⬅フィールドマップ。今回は自由に歩き回れるそうだ



⬅見えるかな？「TEST」の文字が



⬆ガリバー面(？)。キャラの大きさは3㎝位？



これが今回の主人公だ
➡人気アニメーター、SUEZEN氏デザイン。画面にはニック、とあるけど、これは仮ネーム

SPECIAL INTERVIEW "多人数による冒険活劇"これはどこにも真似できないと思う

――リリースラッシュ、といってもいいくらいの大変な仕事量ですよね

高橋　1年に1本が理想なんですよ。とにかく新しいことをやりたいから。ライバル作品を意識しつつ、古びてしまわないうちに市場に出すことが重要。クリエイターは常に一年以上先を見越していなければならない。

高橋宏之
➡㈱ソニック代表取締役にして、ゲームプロデューサー

撮影・阿部修二

前作の多人数VS多人数による戦闘、大きなキャラクターの、チラつかないアニメーションを超えるものを作れたソフトハウスは未だないから、僕達の試みは成功してますよね。

――幾つかのタクティカルRPGをプレイした上で、『シャイニング～』が優れているな、と感じたのは、カーソルの「カシャカシャ」という効果音なんですよ。あれによって絶妙な、テンポが生まれてますよね。

高橋　ありがとうございます（笑）。それは、メインプログラマーの田口君のセンスに拠ってます。彼は本来ミュージックプログラマーだから。

――どうですかね、今から前作を振り返ってみると？

高橋　レーザーアイなどのイベント戦闘は気にいっていますが、連続しすぎていたためか、若干単調な印象がありましたね。ですから今回は主人公達に〝活劇〟のみではなく、〝冒険〟をさせてます。うん、〝冒険活劇〟が今回のねらいです。そのために章仕立てではなく、一本の広大なストーリーで世界観を味わえるようにしました。

――当然、現段階では物語に関する情報は一切、オープンになっていないので、雰囲気だけでも読者に伝えてください。

高橋　キャラデザインを担当してくださったSUEZEN氏は、ディズニーの作品や、『AKIRA』など、劇場用アニメを中心に活動している方ですが、彼がシナリオを読んで、こう言ってくれたんです。「劇場用アニメ映画にしたいね」と。この言葉が今回の自信につながっています。企画マンだけでなく、ストーリーテラーとして活動したかったのですが、100%納得できなかったんですよ、自分で。でもG・G版の制作を通じて、自分だけのストーリーの組み方を発見して、以前からずっと言いたかったんだけど、言えなかったことが言えるようになりました。〝ストーリーをぜひ、満喫してください〟、と。

©SEGA/SONIC

MD 慶応遊撃隊

■ビクターエンターテイメント■8月下旬発売予定■価格未定

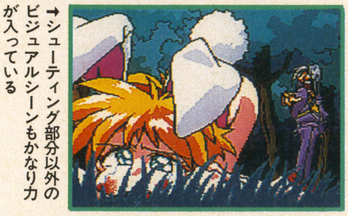
●STG ●1P専用 ●コンティニューあり ●CD-ROM

ビクターエンターテイメントが贈る『慶応遊撃隊』は幕末の世を舞台にした、ちょっとコミカルなノリのシューティングゲームだ。

主人公、蘭未（らみ）の不注意で盗まれた秘宝の鍵を取り戻すべく、蘭未は飼いドラゴンのポチの背中に乗って戦うのである。

シューティングの基本をおさえた作りとなっており、自機は通常弾と3種類のサブウェポンで攻撃。また、ショットボタンを押し続けることでオプションを最大2個まで産み出すことが出来るのは目新しいところ。

←コミカルな敵キャラ達だが攻撃は容赦ないので迷わず撃ち落とそう



↑シューティング部分以外のビジュアルシーンもかなり力が入っている

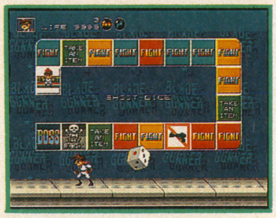
MD ガンスターヒーローズ

■セガ■発売日未定■価格未定

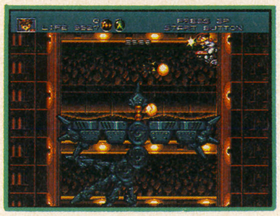
●STG ●2P同時可 ●コンティニューあり ●カートリッジ

前号に引き続き、メガドライブの新制作集団トレジャーの第一作『ガンスターヒーローズ』の情報をお伝えしよう。今回公表されたのはゲームの背景。

未来の地球で世界を悪から守ってきたガンスターズ。だが突如月から現れた魔人ゴールドシルバーによって世界は滅亡した。死闘の末シルバーを月に封印しその動力源の4つの秘石を地球に封印したガンスターズもまた長い眠りについたのであった。だが、はるかな歳月が流れた今魔人の封印が解かれんとする時、ガンスターズは眠りからさめ戦いに赴くのだった！



→4面はすごろくステージとのこと。止まったコマでいろんな仕掛けやボスが登場だ



←メガドライブの期待の新人ソフト。あぁ、発売日が待ち遠しい

MD ダイナブラザーズ2

■CRI■発売日未定■価格未定

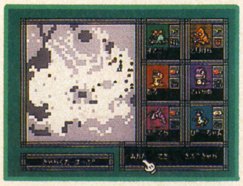
●SLG ●2P対戦可 ●パスワード ●カートリッジ

侵略してきた宇宙人と恐竜との戦争シミュレーションゲーム、ダイナブラザーズがパワーアップして再びメガドライブで登場だ。

前作で侵略をあきらめて去っていった宇宙人達だが、一部はまだ惑星に残っていて種族を増やし新たに反乱を起こすのであった。

プレイヤーは領土を住みやすい環境に整え恐竜を増やし、敵と戦わせてゆくのだ。メインのストーリーモードの他にも初心者用の練習モードや2P対戦モードなど盛沢山の内容だ。

→自然コマンドで様々な自然現象を起こせる。よく考えて効果的に使用しよう。



←遺伝子操作でより強力な恐竜も産み出せる。それぞれに必殺技を持っているぞ。中にはピーりゅー拳！なんてものも

MD モンキーアイランド

■ビクターエンターテイメント■7月下旬発売予定■価格未定

●AVG ●1P専用 ●パスワード ●CD-ROM

『モンキーアイランド』は、海賊になることを夢見る少年の冒険を描くアドベンチャーゲームだ。

操作はカーソルと9つのコマンドを組み合わせて行うというもの。例えば画面中に取りたいアイテムがあれば、取るというコマンドを選択し、そのアイテムにカーソルをあわせてボタンを押すといった具合いだ。セガマウスにも対応しているのでカーソルの移動もスムーズに行えるぞ。

ゲームの随所に盛り込まれた映画的演出など見どころ沢山のゲームなのだ。

←本ゲームで主人公のセリフは何種類も用意されている。その中から選択して会話を進めていくのだ

→海賊の親分に会えたものの3つの試練をクリアしなければ海賊にはなれない

MD リーサルエンフォーサーズ

■コナミ■発売日未定■価格未定

●STG ●2P同時可 ●コンティニューあり ●CD-ROM

コナミのメガCD参入第1弾作品はアーケードゲームからの移植作『リーサルエンフォーサーズ』なのだ。

このゲームは実写取り込み画面で進行するガンシューティング。刑事であるプレイヤーは拳銃を武器に犯罪者の群れを撃ち倒していくのだ。だが間違っても一般市民を撃ってはいけない。もし撃ってしまうとライフが減ってしまうのだ。

ゲームに附属するアーケード版同様の光線銃でプレイ感覚もそのまま。おかげで銃を下に向けて弾を補充というアクションも再現されるのだ。

←地下鉄のホームでの銃撃戦。間違っても乗客を撃たないように

→アーケード版と同じような銃もついてくるのがうれしいね

MD アルシャーク

■サンドストーム■9月発売予定■¥8800（予）

●RPG ●1P専用 ●バックアップ ●CD-ROM

サンドストームとはポリドールがゲーム専用に設立したレーベル名。その第1弾作品がメガCDのロールプレイングゲーム『アルシャーク』だ。

『アルシャーク』はもとはパソコンでヒットした人気RPG。その移植にあたっては、ビジュアルシーン等のパワーアップがはかられている。何とアニメシーンだけでトータル30分以上あるというから驚きだ。さすがメガCDといった感じだ。

壮大なスケールで展開されるドラマチックなスペースオペラがプレイする者を魅了するぞ。

→アルシャークは大宇宙を舞台にしたRPGだ。仲間と共に星々を冒険するのだ

←ドラマチックな物語をさらに盛り上げるのが随所にある

©1993 SEGA ©CRI 1993 ©1993 LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY, ALL RIGHT RESERVED ©Polydor KK. 1993 ©RIGHT STUFF 1991

MD マーブルマッドネス

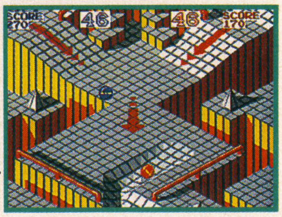
■テンゲン■7月下旬発売予定■価格未定

●ACG
●2P同時可
●コンティニューあり
●カートリッジ

往年の名作ビデオゲーム、マーブルマッドネスがメガドライブで甦る！

『マーブルマッドネス』は、マーブル（ビー玉）を転がして所定のゴールまで運ぶというもの。ルールは単純だがコース上には、様々な障害があってなかなか燃えさせてくれるゲームなのだ。しかも制限タイムがあり残り時間に応じてボーナスがもらえるので、いかに早くゴールインできるかと、さらに熱くなっちゃいます。移植にあたっては、既に発売中のセガマウスに対応予定でトラックボールの操作感覚もそのままに楽しめるのですよ。

←コース上には様々な障害物が。マーブルを溶かしてしまうスライムなんかは御用心



→メガドラ版は2人同時プレイも可能に。友達より早くゴールしちゃえ

MD アリズ・ボクシング

■ヴァージンゲーム■10月発売予定■¥8000（予）

●SPG
●2P対戦可
●カートリッジ
●コンティニュー

あの元ヘビー級チャンピオン、モハメッド・アリがゲームのキャラクターとして操作できる。それがこの『アリズ・ボクシング』だ。

ゲーム画面は斜め上から見下ろした形の３Ｄタイプ。特筆すべきは、リングがポリゴン処理されていて、選手の動きに合わせて360度ぐるりと回転するのだ。おかげでかなりリアルな臨場感を伴ったゲームとなっているぞ。

ゲームモードは、勝ち抜きのトーナメントモードとエキジビジョンモードの２つ。また、友達との試合ができる２Ｐ対戦も可能だ。

→実写取り込みのアリの姿を拝むことができるオプション画面だ

←大観衆の声援が飛びかう中戦うアリ。ボクサーのポーズもよく表現されている

MD MiG-29

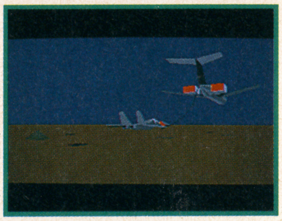
■テンゲン■発売日未定■価格未定

●SLG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

メガドライブでテンゲンから発売されるゲームはいつも質が高く、そういった意味では本作品も期待させられるゲームである。

フライトシミュレーターソフトは数あれど、なんと旧ソ連の戦闘機ミグ29を操縦できるソフトはなかったと思う。それがこの『MiG-29』では操縦できちゃうんだからうれしいじゃありませんか。

本物と同じ操作手順で機体を離陸させ大空を駆け巡り、与えられたいくつもの作戦をこなしてゆこう。



→空中給油機との給油シーンなんてものもちゃんと用意されているのだ

←通常のゲーム画面はこのようにコックピットからの視点だ。様々な計器が並んだ眺めはまさにコックピットそのもの

MD クールスポット

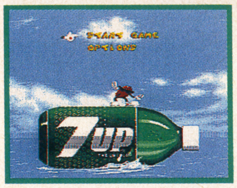
■ヴァージンゲーム■7月下旬発売予定■¥8000（予）

●ACT
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

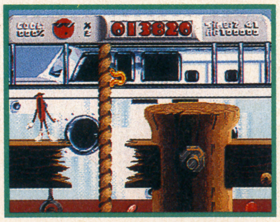
『クールスポット』はヴァージンゲームのメガドライブ参入第１弾作品。ジェネシスからの移植だ。

ゲームの主人公は、清涼飲料水「7-UP」のマスコットキャラクターのＳＰＯＴくん。捕われた仲間を助け出すのが目的だ。敵はショットでやっつけられるぞ。

このゲームの魅力は、何と言ってもＳＰＯＴくんの仕草の数々、ヨーヨーで遊んだりサングラスを磨いたりと、なかなか芸が細かいのだ。サウンドもテンポのよいポップな曲でＧＯＯＤ。



←ＳＰＯＴくんの動きはとってもお茶目。見ていて飽きないほどだ。彼のいろんなアクションを楽しもう



→アイテムを取ってクール%を上げておかないと仲間を救出できないのだ

MD 笑ゥせぇるすまん

■セガ■9月発売予定■価格未定

●AVG
●1P専用
●バックアップ
●CD-ROM

「オーッホッホッホ」という笑い声といえばこの人、笑ゥせぇるすまんの喪黒福造。その笑ゥせぇるすまんがメガＣＤで登場だ。

ゆみみみっくすのようにフル画面を使用したアニメ画面はＴＶ版の雰囲気をそのままに伝えている。もちろん会話は全てサンプリングで喋ってくれるんだから、もうＴＶ版そのまま。でも主人公の行動を選択するのはプレイヤー。よってＴＶ版とは違って、選択次第ではハッピーエンドもありうるのだ。あの笑い声が君の部屋に響きわたる日も近いぞ。

←本ゲームでは３種類の異なったシナリオを選択して楽しめるのだ

→会話場面ではこのようにコマンドを選択してゆく。もちろん喋りまくるぞ

MD アイ・オブ・ザ・ビホルダー

■ポニーキャニオン■10月発売予定■価格未定

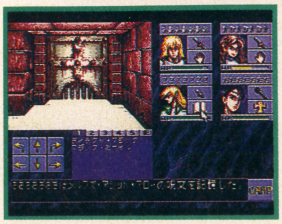
●RPG
●1P専用
●バックアップ
●CD-ROM

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』は海外では既に続編も発売されているパソコンＲＰＧの移植作だ。

冒険の舞台となるのはウォーターディープと呼ばれる街の地下下水道。領主の命を受けた冒険者がダンジョンの謎を解きあかしていくのだ。

ゲームのスタイルはダンジョンマスター型のリアルタイム３Ｄダンジョンバ ＲＰＧ。ダンジョンでは一時も気が抜けないぞ。メガＣＤへの移植にあたり外人声優のナレーションつきのデモシーンが追加。また古代祐三ＣＤ-ＲＯＭ初挑戦の音楽も注目したい。

→モンスターはよく動く。見とれていないで、さっさと攻撃をしなくては



←地下下水道は全部で12フロアもある。最後に待ち構えるのは一体何者だろう

©ATARI GAMES ©TENGEN LTD. ©TENGEN LTD. ©DOMARK GROUP LTD. ©Virgin Games Inc. ©The Seven-Up Company. ©藤子Ⓐ・シンエイ・中央公論社・TBS ©1993 SEGA/COMPILE
©SSI/TSR ©1992 Park Place Production Licensed to Virgin Games Inc.

MD レースドライビン

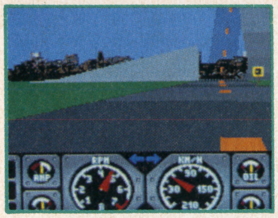
■テンゲン■年内発売予定■価格未定

●RAC
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

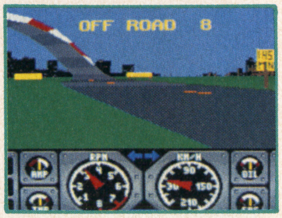
「ハードドライビン」の続編にあたるのがこの『レースドライビン』だ。全篇ポリゴンで処理されたレースゲームだ。

前作との大きな相違点はポリゴンの処理速度が格段に高速化されたということ。よりスムースなレース展開が楽しめるぞ。コースも前作のものに加えて、新たに2つの新コースが仲間入りした。さらにコースエディット機能がついて自分だけのオリジナルコースも作れるようになったのだ。

ポリゴンならではのリアルな立体感あふれるコースをつっ走ろう。



←今度は4種類のスポーツカーの中から車を選べるようになった



→好評のインスタントリプレイ機能もそのまま。おかげでミスしても楽しいんだな

GB 女神転生外伝 ラストバイブルII

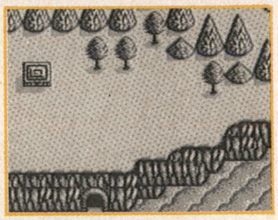
■アトラス■発売日未定■価格未定

●RPG
●2P対戦可
●バックアップ
●カートリッジ

「真・女神転生II」の発表はまだだけれど、外伝のほうは早くもIIの発表となりました。

ストーリーは前作の後の時代のお話だ。突如として崩壊した太陽系第5惑星から人々は箱船で脱出した。行き先は魔獣の住む第3惑星地球。激闘の末魔獣達を追い詰めたが魔王グライアスの出現で形勢は逆転し、戦いは何年も続いたのだった。それから2000年後、死んだ筈の魔王の影が世界を覆い始める時、主人公の冒険が始まる。

今回のIIでは一部の仲魔は武器や防具を装備出来るようになったぞ。



→今回のフィールド画面は段差のある立体的な作りとなっている

←魔獣との戦闘や会話においては月齢が大きな影響を与えるのだ

MD マイト・アンド・マジックIII

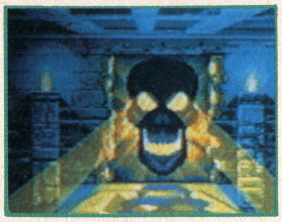
■CRI■今夏発売予定■価格未定

●RPG
●1P専用
●バックアップ
●CD−ROM

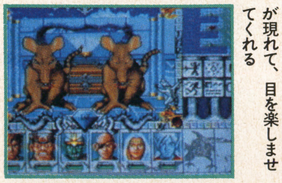
メガCDで本格3DRPG『マイト・アンド・マジックIII』が登場する。

荒廃したテラの島々が冒険の舞台となる。プレイヤーは最大8人までのキャラクターからなるパーティーでこの世界の謎に挑んでゆく。冒険をするうちにパーティーはいくつものクエストを請負っていく。これらはどれから解決せねばならないという順番はなく自由にプレイしていくことが出来るのだ。

メガCD版ではグラフィックを日本向けに全面改良。より親しみやすいゲームとなって登場するぞ。



→街の中にはこんな泉が随所にある。コインを投げ入れると何か起こるかも



←ムーの神官と戦闘中。メガドラ版では呪文攻撃などでは派手な画面効果が現れて、目を楽しませてくれる

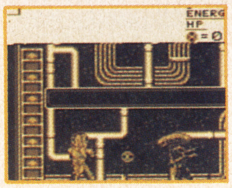
GB エイリアンVSプレデター

■アスク講談社■9月発売予定■¥4500(予)

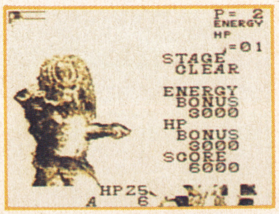
●ACG
●1P専用
●コンティニュー
●カートリッジ

エイリアン、プレデターはともに映画の中で強力な悪役として暴れ回ったキャラクターだ。その両者が映画の中で共演することはまずないだろうが、それが実現したのがこのソフト『エイリアンVSプレデター』だ。

プレイヤーはプレデターを操作してエイリアンの巣くうコロニー内部に侵入し、エイリアンと格闘を繰り広げてゆくのだ。コロニー内部はかなり複雑な迷路になっているが、その奥に潜んでいるマザーエイリアンを倒し、仲間の仇を討とう。



←迷路のように入り組むコロニー内部。このどこかにいるマザーエイリアンの姿を求めてプレデターは戦う



→映画の中での憎いアイツもゲームで自分が操作出来るとなると頼もしい奴に早変わり

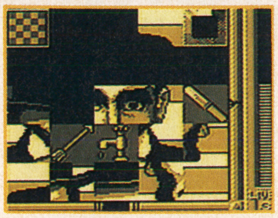
GB スプリッツ

■イマジニア■6月25日発売予定■¥3900(予)

●PUZ
●1P専用
●コンティニューなし
●カートリッジ

15パズルは知っているかな。4×4の16のブロックのうち1つだけ空いていて他の15のブロックを移動して絵を完成させるというあれだ。その15パズルを題材にしたのがこの『スプリッツ』。

完成させる絵は有名人の似顔絵だ。普通の15パズルとちょっと変わっているのは絵に関係ないアイテムブロックが登場すること。アイテムブロック同士を組み合わせることで思わぬ効果があらわれる。うまく使えば有利にゲームを進められるぞ。制限時間もあってハラハラさせられるのだ。



←アイテムの組み合わせによってはライフが減ってしまうこともあるのだ

→スプリッツは全13面。3面クリアごとにボーナスステージもあるよ

NEO GEO ワールドヒーローズ2

■ADK■6月4日発売■¥28000

●ACG
●2P対戦可
●メモリーカード
●カートリッジ

史上最強を目指す者達が戦う対戦格闘ゲーム「ワールドヒーローズ」の続編が登場だ。

前作の8人に加え、新たに6人の戦士が加わって総勢14人のキャラクターから選べるようになった。個性的な必殺技を持った者達ばかりだ。前作のキャラにも新必殺技を覚えた者もいるので新しいプレイ法でも楽しめるぞ。また相手の飛び道具を弾き返すことが出来るようになったのも2の特徴。これで鳥かご状態からも抜け出しやすくなった。デスマッチモードもさらに過激な内容になったぞ。

→2は前作に比べて全体的にスピードアップしているそうだ

←キャラクターの中には説明にない隠し必殺技を持っている者もいるのだ

©1993 Brook Richleau Ltd. ©A.D.K CORP ©ATRUS ©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月4日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	エポック社	¥9800
6月11日	プロ麻雀　極	アテナ	¥9600
6月11日	コスモポリス　ギャリバン	日本物産	¥8800
6月11日	スーパーフォーメーションサッカーⅡ	ヒューマン	¥8500
6月18日	神聖記オデッセリア	ビック東海	¥9500
6月18日	早指し　二段森田将棋	セタ	¥14800
6月18日	トムとジェリー	アルトロン	¥8900
6月21日	スーパースコープ+スーパースコープシックス	任天堂	¥9800※
6月21日	スペースバズーカ（スーパースコープ対応）	任天堂	¥6500※
6月25日	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9800
6月25日	〜三国志正史〜天舞スピリッツ	ウルフチーム	¥12800
6月25日	GP-1	アトラス	¥8800
6月25日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥8800(予)
6月25日	エストポリス伝記	タイトー	¥8900
6月25日	スーパーファミリーテニス	ナムコ	¥7900
6月25日	ドラゴンズ　マジック	コナミ	¥8800
6月下旬	SD飛龍の拳国盗ファイター烈伝	カルチャーブレーン	¥9500
6月下旬	マジンガーZ	バンダイ	¥8800(予)
7月2日	ファーストサムライ〜魔狂神伝説〜	ケムコ	¥7800
7月2日	ヨッシーのクッキー	BPS	¥6600
7月10日	ストリートファイターⅡ TURBO	カプコン	¥9980
7月14日	スーパーマリオコレクション(仮)	任天堂	¥9800※
7月14日	ヨッシーのロードハンティング（スーパースコープ対応）	任天堂	¥6500※
7月16日	スーパーエアダイバー	アスミック	¥8900
7月16日	デスブレイド	アイマックス	¥9700
7月16日	マジックジョンソンのスーパースラムダンク	ヴァージンゲーム	¥8900
7月16日	サンリオワールド スマッシュボール	キャラクターソフト	¥6980
7月23日	メガロマニア　時空大戦略	イマジニア	¥12800
7月23日	スーパー・ジェームスポンドⅡ	ビクターエンタテインメント	¥8800
7月30日	美少女雀士スーチーパイ	ジャレコ	¥9700
7月30日	スーパー競走馬　風のシルフィード	キングレコード	¥9300
7月30日	大爆笑人生劇場〜ドキドキ青春編〜	タイトー	¥8800(予)
7月上旬	全日本プロレス	メサイヤ	¥9800
7月上旬	ワールドサッカー	ココナッツジャパン	¥9500
7月下旬	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーⅡ	東芝EMI	¥9000
7月下旬	聖剣伝説2	スクウェア	¥9800
7月下旬	スーパーF1サーカス2	日本物産	¥9500
7月下旬	宇宙の騎士テッカマンブレード	ベック	¥8800(予)
7月下旬	ワールドヒーローズ	サンソフト	¥9800
7月予定	デバステイター	マイクロワールド	未定
7月予定	MADARA2	コナミ	¥9000
7月予定	スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9800
7月予定	バズー！魔法世界	ホット・ビィ	¥9800
7月予定	ソニック・ウイングス	ビデオシステム	¥8900
7月予定	スーパーハイインパクト(仮)	アクレイムジャパン	¥8800(予)
7月予定	スーパープロ野球スタジアム	徳間書店インターメディア	¥8900(予)
7月予定	化学者ハリーの波乱万丈	アルトロン	未定
7月予定	ウイングコマンダー	アスキー	¥9800
7月予定	バトルドッジボール	バンプレスト	¥9500
7月予定	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥9800
7月予定	仮面ライダーSD	ユタカ・バンダイ	¥8800(予)
7月予定	WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	¥9800(予)
7月予定	パティームーン	バリエ	¥8900
8月5日	スーパー信長の野望・全国版	光栄	未定
8月6日	大仁田厚FMW〜きみは時代より熱くなれるか〜	ポニーキャニオン	¥9800
8月6日	Jリーグサッカー プライムゴール	ナムコ	¥8500
8月6日	スーパーパワーリーグ	ハドソン	¥9500
8月10日	ラプラスの魔	やのまん	¥9800
8月10日	スーパー競馬	アイマックス	¥9700
8月25日	サラブレッドブリーダー	ヘクト	¥9700
8月26日	モータルコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
8月27日	樹帝戦紀	エニックス	¥9600
8月上旬	ソード・ワールドSFC	T&Eソフト	¥9800(予)
8月下旬	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	未定
8月下旬	トリネア	やのまん	¥9800
8月下旬	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	¥9800(予)
8月下旬	マリオとワリオ（マウス専用）	任天堂	¥6800※
8月予定	KINESIS（キネシス）	アルトロン	未定
8月予定	スーパースラップショット	アルトロン	¥8500
8月予定	くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！	テクノスジャパン	¥9600
8月予定	熱血バレーボール日本チャチャチャ	パック・イン・ビデオ	¥8800(予)
8月予定	ガイアセイバー〜ヒーロー最大の決戦〜	バンプレスト	¥9800
8月予定	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥8800(予)
8月予定	課長 島耕作THE SUPER BUSINESS ADVENTURE(仮)	ユタカ・バンダイ	¥9800(予)
9月予定	ヒューマンベースボール	ヒューマン	¥8600
9月24日	アークススピリッツ	サミー工業	¥8900
9月上旬	トップレーサー2	ケムコ	未定
9月上旬	ソルスティスⅡ	EPICソニー	¥9500
9月中旬	スーパー3Dベースボール	ジャレコ	¥12800
9月上旬	ユートピア（マウス対応）	EPICソニー	¥9500
9月予定	新日本プロレスリング 公認超戦士in闘強導夢	バリエ	¥9800
9月予定	クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	¥9800
9月予定	ダライアスフォース	タイトー	未定
9月予定	ランセイバー	ホリ電機	¥8500
9月予定	ホーリー・ストライカー	ヘクト	¥8800
9月予定	Winning Post	光栄	未定
10月22日	ラストショット（マウス対応）	サミー工業	¥9500
10月予定	スーパー麻雀2	アイマックス	未定
10月予定	超時空要塞マクロス(仮)	ザムス	¥8700(予)
10月予定	風林火山	ポニーキャニオン	¥9800
10月予定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	¥9800
11月5日	アクタリオン	テクモ	¥8900
11月26日	アクセル・ブリッド	トミー	¥9800(予)
11月中旬	喜国雅彦の雀闘士 銅鑼王Ⅱ(仮)	パウ	未定
11月下旬	アレサ	やのまん	¥9800
11月下旬	テクモスーパーボール(仮)	テクモ	未定
11月下旬	実戦パチスロ必勝法(マウス対応)	サミー工業	未定
11月予定	G2 ジェノサイド	ケムコ	未定
11月予定	サージェント・サンダース コンバット	ヨネザワパーティールーム21	¥9800(予)
11月予定	剣勇伝説ヤイバ	バンプレスト	¥9800
11月予定	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
11月予定	フォーチューン・クエスト	ザムス	¥9700(予)
11月予定	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8900
11月予定	ZOOL（ズール）	インフォコム	未定
11月予定	UNO	トミー	¥8500(予)
11月予定	ミラクルガールズ	タカラ	¥8800
11月予定	スーパーホッケー'94	ヨネザワパーティールーム21	未定
12月17日	スーパーダブル役満	バップ	¥8800
12月上旬	スーパー・ドラッケン(仮)	ケムコ	未定
12月中旬	バトルガールズ	パウ	未定
12月中旬	サッカーキッド	やのまん	未定
12月予定	スーパー将棋2	アイマックス	未定
12月予定	スーパー人生ゲーム	タカラ	¥9800
12月予定	Soul&Sword	ザムス	¥9800(予)
12月予定	鉄腕アトム	ザムス	¥9000
12月予定	エスパークス	トミー	¥9500(予)
12月予定	キング・オブ・モンスターズ2	タカラ	¥9800
12月予定	スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	未定
12月予定	トールキンの指輪物語(第1話)	ロジーク	未定
夏発売予定	ニトロパンクス・マイトヘッズ	アイレム	¥8800
夏発売予定	スーパーカジノ〜シーザースパレス〜	ココナッツジャパン	¥8980
来年夏発売予定	ヴェルヌ・ワールド	ザムス	¥9800(予)
秋発売予定	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ！	テクノスジャパン	¥9600
秋発売予定	デザートファイター	セタ	¥9800
秋発売予定	らんま½ 朱猫団的秘宝	東宝／小学館プロダクション	¥9800(予)
年末発売予定	メルヘンアドベンチャーコットン100%	データム・ポリスター	未定
年末発売予定	高校サッカー 全国制覇の夢	サンソフト	¥8000(予)
来年3月18日	スリーセブンストリート(仮)	バップ	¥9800
来年夏発売予定	アップルシード	ヴィジット	未定

発売日未定

- ●B.O.B.(仮)／E.A.ビクター／未定
- ●ジミーコナーズのプロテニスツアー／ミサワエンターテイメント／未定
- ●サンダーバード 国際救助隊出動せよ！／コブラチーム／未定
- ●大工の源さん(仮)／アイレム／未定
- ●超ゴジラ／東宝／未定
- ●はた山ハッチのパロ野球ニュース／実名版(仮)／エポック社／未定
- ●ファイナルストレッチ／ロジーク／未定
- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
- ●お茶の間伝説／アイ・ジー・エス／未定
- ●NFLフットボール／コナミ／未定
- ●イースⅣ／トンキンハウス／未定
- ●ソード・マニアック／東芝EMI／未定
- ●ボトムアップ／ヘクト／未定
- ●雲にのる／ヘクト／未定
- ●シェラザード伝説 黄金の帝国 聖都 帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
- ●夢幻の如く／インテック／未定
- ●マスター オブ モンスターズ〜大魔王ガイアの誕生〜(仮)／カプコン／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定
- ●餓狼伝説2／タカラ／未定
- ●アミュージングドリーム／タカラ／未定
- ●バトルマスター(仮)／東芝EMI／未定
- ●ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ／エニックス／未定
- ●超幻魔大戦／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●甲子園3／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●おさなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- ●バスタード／コブラチーム／未定
- ●WONDER BOOK／アスク講談社／未定
- ●R.TYPEⅢ／アイレム／未定
- ●エイトアワーズ(仮)／ナムコ／未定
- ●雀獣学園(仮)／バリエ／未定
- ●中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー2／バリエ／¥9800
- ●ラスベガスドリーム／イマジニア／未定
- ●カブキロックス／アトラス／未定
- ●ノスフェラトゥ／セタ／¥9500
- ●幽☆遊☆白書／ナムコ／未定
- ●シヴィライゼーション(仮)／アスミック／未定
- ●グランプリ・ジョッキー(仮)／アスミック／未定
- ●鋼鉄の騎士2／アスミック／未定
- ●バトルZEQUE伝／アスミック／未定
- ●戦国伝承／データイースト／未定
- ●クレヨンしんちゃん／バンダイ／¥9500(予)
- ●トルネコの大冒険／チュンソフト／未定
- ●北斗の拳7／東映動画／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月11日	マイティファイナルファイト	カプコン	¥6500
6月19日	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900
6月中旬	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	¥8500
7月30日	FC原人	ハドソン	¥5800
7月上旬	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥7800(予)
7月下旬	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	エンジェル	¥8000(予)
7月予定	ぷよぷよ	徳間書店インターメディア	¥5900(予)
8月上旬	アルマジロⅡ	アイ・ジー・エス	¥6900
11月予定	RPG人生ゲーム	タカラ	¥7800
夏発売予定	大工の源さん2〜赤毛のダンの逆襲〜	アイレム	¥6500(予)
秋発売予定	ロックマン6	カプコン	¥7800

発売日未定

- ●オーバーロード／アルトロン／未定
- ●ドラゴンボールZ／バンダイ／未定
- ●ろくでなしブルース／バンダイ／¥7800(予)
- ●なかよしといっしょ／ユタカ・バンダイ／未定
- ●魔術師インディ／アイ・ジー・エス／未定
- ●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- ●レッドオクトーバーを追え！／アルトロン／未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月12日	ストリートファイターII'（ダッシュ）	NECホームエレクトロニクス	¥9800
6月25日	パワーテニス	ハドソン	¥6500

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月11日	A列車で行こうIII(SCD)	アートディンク	¥9800
6月30日	レインボーアイランド(両)	NECアベニュー	¥7600※
7月10日	天外魔境 風雲／カブキ伝(SCD)	ハドソン	¥7800
7月16日	1552 天下大乱(SCD)	アスク講談社	¥8800
7月23日	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
7月23日	BLACK HOLE ASSAULT(SCD)	マイクロネット	¥6800
7月23日	ミスティックフォーミュラ(SCD)	マイクロキャビン	¥7800
7月30日	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイフォース	¥8200
7月30日	原由子の眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥7800
7月30日	卒業～グラデュエーション～(SCD)	NECアベニュー	¥7800※
7月30日	CD電人ロカビリー天国(SCD)	ハドソン	¥6800
7月中旬	サマーカーニバル'93ネクスザールスペシャル(SCD)	ナグザット	¥4980
7月下旬	ウィザードリィI・II(SCD)	ナグザット	¥8400
8月6日	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	¥7800
8月27日	PCココロン(SCD)	シュールド・ウェーブ	¥7800
8月上旬	ラングリッサー～光輝（ひかり）の末裔～(SCD)	メサイヤ	¥7900
8月上旬	麻雀オン ザ ビーチ(SCD)	NECアベニュー	未定
8月上旬	もってけたまご(SCD)	ナグザット	¥6400
8月下旬	伊賀忍伝凱王(両)	日本物産	¥7900
8月下旬	スーパーダライアスII(SCD)	NECアベニュー	¥7800
8月予定	メタルエンジェル(SCD)	パック・イン・ビデオ	¥7800(予)
8月予定	三國志III（セーブくん対応）（SCD)	光栄	未定
8月予定	蒼き狼と白き牡鹿 元朝秘史（セーブくん対応）（SCD)	光栄	未定
8月予定	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgel(オルゴール)(SCD)	データウエスト	¥7600
9月予定	マジクール(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
9月予定	ルイン(SCD)	ビクターエンタテインメント	¥8800
10月22日	麻雀レモンエンジェル(SCD)	ナグザット	¥7800
11月予定	パラディオン(SCD)	パック・イン・ビデオ	¥7800(予)
12月予定	オーロラクエスト～おたくの星座in Another World～(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
12月予定	イースIV(SCD)	ハドソン	未定
12月予定	サークIII(仮)(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
夏発売予定	モンスターメーカー(SCD)	NECアベニュー	未定
夏発売予定	天地を喰らう(SCD)	NECアベニュー	未定
秋発売予定	SWORD MASTER(SCD)	ライトスタッフ	未定
年内発売予定	機装ルーガ(SCD)	工画堂スタジオ	未定
年末発売予定	エメラルドドラゴン(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
来年春発売予定	コズミックファンタジー4銀河少年伝説(SCD)	レーザーソフト	未定

発売日未定

- ●マーブルマッドネス／テンゲン／未定
- ●オフ・ザ・ウォール／テンゲン／未定
- ●ピーターパックラット／テンゲン／未定
- ●ポピルズ／テンゲン／未定
- ●21エモン～めざせ／ホテル王～／NECホームエレクトロニクス／未定
- ●フレイ～サーク外伝～(SCD)／マイクロキャビン／未定
- ●アンジェラス2～ホーリーナイト～(SCD)／アスミック／未定
- ●ブランダーズ(SCD)／アイ・ジー・エス／未定
- ●段層都市 ストレイロード(SCD)／アイ・ジー・エス／未定
- ●ドラゴンナイトIII(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●スペースファンタジーゾーン／NECアベニュー／未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●マグナード(SCD)／アスミック／未定
- ●ALGUNOS(SCD)／インテック／未定
- ●とらべらーず／～伝説をぶっとばせ～(SCD)／ビクターエンタテインメント／未定
- ●アルシャーク(SCD)／ビクターエンタテインメント／未定
- ●芸者ウォーリアーズ(両)／タイトー／未定
- ●超英雄伝説ダイナスティックヒーロー(SCD)／ハドソン／未定
- ●ロードス島戦記II(SCD)／ハドソン／未定
- ●ダウンタウン熱血物語(SCD)／ナグザット／未定
- ●ブルーフォーレスト物語(仮)(SCD)／ライトスタッフ／未定
- ●機動警察パトレイバー(仮)(SCD)／リバーヒルソフト／未定
- ●Might&MagicIII(SCD)／ハドソン／未定
- ●女神天国（パラダイス）(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
- ●ギャラクシーフォースII(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●ストライダー飛竜(SCD)／NECアベニュー／未定
- ●真・女神転生(SCD)／アトラス／未定
- ●PD3(SCD)／アイレム／未定
- ●ただいま勇者募集中(SCD)／ヒューマン／未定
- ●シルフィア(SCD)／トンキンハウス／未定
- ●YAWARA／2(SCD)／ソフィックス／未定
- ●ブラッド ギア(SCD)／ハドソン／未定
- ●スターブレイカー(SCD)／レイフォース／未定
- ●悪魔城ドラキュラ～血の輪廻～(SCD)／コナミ／未定
- ●麻雀クリニックスペシャル(SCD)／ナグザット／未定
- ●闇の血族(SCD)／ナグザット／未定
- ●風霧(SCD)／ナグザット／未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月4日	LHXアタック・チョッパー	E.A.ビクター	¥8900
6月9日	ジェームスポンドII～コードネーム・ロボコッド～	E.A.ビクター	¥5900
6月11日	スラップファイト	テンゲン	¥7800
6月18日	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥8900
6月18日	Jリーグプロストライカー	セガ	未定
6月25日	ゴールデンアックスIII	セガ	未定
6月25日	スティールタロンズ	テンゲン	¥6800
6月予定	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
6月予定	トッププロゴルフ2	ソフトビジョン	¥8500
6月予定	エリミネートダウン	ソフトビジョン	¥8500
7月16日	スーパー忍2	セガ	¥6800(予)
7月23日	ああ播磨灘	セガ	¥8800(予)
7月30日	ロードラッシュII(仮)	E.A.ビクター	¥7900
7月30日	NBAプレイオフ ブルズ対ブレイザーズ	E.A.ビクター	¥8900
7月下旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8000
7月予定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
7月予定	エコー・ザ・ドルフィン	セガ	¥6800(予)
8月6日	ウィザード・オブ・イモータル	E.A.ビクター	¥8900
8月6日	ベースボール'93(仮)	セガ	未定
8月6日	タイムドミネーター	ビック東海	未定
8月予定	コラムスIII	セガ	未定
8月予定	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ	未定
8月予定	ペブルビーチの波濤	セガ	未定
9月3日	フェータル・リワインド(仮)	E.A.ビクター	¥6900
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール	E.A.ビクター	¥7900
9月24日	B.O.B.(仮)	E.A.ビクター	¥7900
9月予定	信長の野望・全国版	光栄	未定
9月予定	マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～	セガ	¥6800(予)
10月予定	パーティークイズMEGAQ	セガ	¥6800(予)
10月予定	シャイニングフォース2	セガ	未定
10月予定	バトルマニア大吟醸	ビック東海	未定
10月予定	マルチ対戦クイズ	セガ	未定
10月予定	モンスターワールドIV(仮)	セガ	未定
10月予定	Alis Boxing	ヴァージンゲーム	¥8000
11月予定	幽☆遊☆白書外伝	セガ	未定
12月予定	ファンタシースターIV	セガ	未定
夏発売予定	ガントレット	テンゲン	未定
秋発売予定	ロードライアット	テンゲン	未定
年末発売予定	VAMPIRE KILLER	コナミ	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月25日	Aランクサンダー誕生編	RIOT日本テレネット	¥7800
6月25日	メガシュバルツシルト	セガ	未定
7月16日	ダイナミックカントリークラブ	セガ	¥7800
7月23日	聖魔伝説3×3EYES	セガ	¥8800
7月予定	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	¥7800
7月30日	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	¥7800
7月30日	モンキーアイランド	ビクターエンタテインメント	¥8800
7月上旬	F1サーカスCD	日本物産	¥8800
7月予定	アークスI II III	ウルフチーム	¥8800
7月予定	バリアーム	ヒューマン	¥7500
8月6日	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント	¥7400
8月27日	雀豪 ワールドカップ	ビクターエンタテインメント	¥8200
8月予定	江川卓のスーパーリーグCD	セガ	未定
9月17日	ハッスルマッスル(仮)	セガ	未定
9月予定	ALSHARK（アルシャーク）	サンドストーム	¥8800(予)
9月予定	夢見館の物語(仮)	セガ	未定
9月予定	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
9月予定	アルスラーン戦記	セガ	未定
9月予定	ガンスターヒーローズ	セガ	¥6800(予)
9月予定	笑ゥせえるすまん	セガ	¥7800(予)
10月予定	蒼き狼と白き牡鹿 元朝秘史(MEGA-CD版)	光栄	未定
10月予定	Winning Post	光栄	未定
11月予定	DUNEII	ヴァージンゲーム	¥7900
12月予定	ノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	未定
12月予定	バーニングフィスト	セガ	¥8800(予)
秋発売予定	ぽっぷるメイル	セガ・ファルコム	未定
秋発売予定	戦国伝承	サミー工業	未定
来年秋発売予定	電忍アレスタ2	コンパイル	未定

発売日未定

- ●シスターソニック(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●スーパープランティッシュ(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●スーパー大戦略 SCD(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●イース・マスク オブ ザ サン（YsIV）(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR(CD-ROM)／マイクロネット／未定
- ●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)／CSK総合研究所／未定
- ●Vay～流星の鎧～(CD-ROM)／シムス／¥7800
- ●ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～(CD-ROM)／セガ／¥6800
- ●ポリゴンゴルフ(仮)(CD-ROM)／シムス／未定
- ●狼兵（ランピン）(仮)(CD-ROM)／シムス／未定
- ●メガCD版魔導物語(CD-ROM)／コンパイル／未定
- ●パワードリフト(CD-ROM)／電波新聞社／未定
- ●ハイムドール(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／未定
- ●大封神伝(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／未定
- ●SILPHEEDシルフィード(CD-ROM)／ゲームアーツ／未定
- ●真・女神転生(CD-ROM)／シムス／未定
- ●アイ・オブ・ザ・ビホルダー(CD-ROM)／ポニーキャニオン／未定
- ●蓬莱（ホウライ）学園(CD-ROM)／セガ／未定
- ●シャドウラン(CD-ROM)／セガ／未定
- ●ナイトトラップ(CD-ROM)／セガ／¥7800(予)
- ●スーワーシャーク(CD-ROM)／セガ／未定
- ●ロードス島戦記(CD-ROM)／セガ／未定
- ●スーパー大戦略3(仮)(CD-ROM)／セガ／未定
- ●バットマンリターンズ(CD-ROM)／セガ／未定
- ●ジョーモンタナ フットボール(CD-ROM)／セガ／未定
- ●夢幻の如く(CD-ROM)／セガ／未定
- ●ダンジョン・マスター／スカルキープ(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／未定
- ●BATTLE FANTASY(CD-ROM)／マイクロネット／未定
- ●リーサルエンフォーサーズ(CD-ROM)／コナミ／未定
- ●デビルバスター／シムス／未定
- ●ディプスキャナー／サミー工業／未定
- ●ビートフォース／サミー工業／未定
- ●ローリングサンダー3／ナムコ／未定
- ●Mig－29／テンゲン／未定
- ●センチュリオン／E.A.ビクター／未定
- ●レースドライビン／テンゲン／未定
- ●洗脳ゲームTEKI・PAKI／東亜プラン／未定
- ●ダイナブラザーズ2／CSK総合研究所／未定
- ●ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮)／セガ／未定
- ●チャックロック(仮)／セガ／未定
- ●ターミネーターII(仮)／セガ／未定
- ●ターミネーター／セガ／未定
- ●ミック&マック ザ・グローバルグラディエイターズ(仮)／セガ／未定
- ●沈黙の艦隊／セガ／未定
- ●サージングオーラ／セガ／¥8800
- ●ストリートファイターII'（ダッシュ）／カプコン／未定
- ●雀皇登龍門／セガ／¥6800(予)
- ●ウィングコマンダー(CD－ROM)／セガ／未定
- ●アフターハルマゲドン(CD－ROM)／セガ／未定
- ●V.R.(バーチャレーシング)／セガ／未定
- ●メタルハンマー／セガ／未定
- ●マルチ野球(仮)／セガ／未定
- ●フラッシュバック／セガ／未定
- ●クラスティーズファンハウス(仮)／セガ／未定
- ●AX101(仮)／セガ／未定
- ●いしいひさいちの大政界(CD－ROM)／セガ／未定
- ●ジョーダンVSバード ONE ON ONE／E.A.ビクター／¥7900

（注）価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月6日	ゼルダの伝説～夢をみる島～	任天堂	¥3900
6月17日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥3980※
6月18日	ブービーボーイズ	日本物産	¥3800※
6月25日	スプリッツ 似顔絵15ゲーム	イマジニア	¥3900※
6月中旬	パチスロ キッズ	ココナッツジャパン	¥3980※
7月16日	びっくり熱血新記録どこでも金メダル	テクノスジャパン	¥3800※
7月16日	マイケルジョーダンONE ON ONE	E.A.ビクター	¥3900
7月20日	ゴッド メディスン	コナミ	¥4500
7月23日	MYSTERIUM	バップ	¥4660※
7月23日	J（ジャレコ）・カップサッカー	ジャレコ	¥3900※
7月23日	ああ播磨灘	アスク講談社	¥4500※
7月下旬	幽☆遊☆白書	トミー	¥3864
7月予定	ザ・グレイドバトル外伝 鉄球ファイト	バンプレスト	¥3980
7月予定	ジミーコナーズのプロテニスツアー	ミサワエンターテイメント	¥3900※
8月8日	桃太郎電劇	ハドソン	¥4500※
8月10日	バーコードボーイ専用モンスターメーカー バーコード・サーガ	ナムコ	¥3800※
8月10日	バーコードボーイ＋モンスターメーカー バーコードサーガ(セット)	ナムコ	¥8600※
8月20日	ダブル役満J（ジュニア）	バップ	¥4660
8月上旬	ソルダム	ジャレコ	¥3900※
8月下旬	競馬予想 競馬貴族	キングレコード	¥5900
8月予定	MVPベースボール(仮)	アクレイムジャパン	¥4500※
8月予定	らんま½ 格劇問答!!	バンプレスト	¥3980※
9月17日	ダブル役満II	バップ	¥4660
9月予定	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
11月上旬	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
11月予定	UNO	トミー	¥3864
夏発売予定	主役戦隊アイレムファイター	アイレム	¥3800※
秋発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4800※

発売日未定

- ●ルクル／ビック東海／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●スターウォーズ／マイクロワールド／¥4200※
- ●メトロパニック(仮)／日本物産／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●バーコードボーイ対応ファミリージョッキー2名馬の血統／ナムコ／未定
- ●バーコードボーイ対応ダッシュカーバトル／ナムコ／未定
- ●女神転生外伝ライトバイブルII／アトラス／未定
- ●仮面ライダーSD／ユタカ・バンダイ／未定
- ●剣勇伝説ヤイバ／バンプレスト／未定

NEO・GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月4日	ワールドヒーローズ2	A.D.K.	¥28000

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
6月4日	アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
6月4日	信長公記	やのまん	¥12500	SFC
6月4日	スーパー倉庫番	パック・イン・ビデオ	¥7800	SFC
6月11日	スーパーテトリス2＋ボンブリス	BPS	¥8500	SFC
6月13日	ダービースタリオン全国版	アスキー	¥7200	FC
6月18日	モンスターメーカー2 ウルの秘剣	ソフエル	¥4980※	GB
6月18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
6月18日	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800	SFC
6月19日	アルバートオデッセイ	サンソフト	¥9600	SFC
6月25日	喜国雅彦の雀闘士 銅鑼王	パウ	¥8900	SFC
6月25日	テトリス2	BPS	¥6500	FC
6月25日	テトリス	BPS	¥4900	FC
6月25日	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	¥9800	SFC
6月25日	クレヨンしんちゃん	バンダイ	¥3500※	GB
6月25日	美少女戦士セーラームーン	エンジェル	¥3500※	GB
6月中旬	白熱プロ野球ガンバリーグ'93	EPICソニー	¥9500	SFC
7月9日	ナイジェル・マンセルF1 チャレンジ	インフォコム	¥8800	SFC
7月16日	ランザンバーIII	データウエスト	¥6800	PCCD
7月16日	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA	データウエスト	¥7600	PCCD
7月19日	アレサ3	やのまん	¥3800※	GB
7月23日	ドラえもん～のび太と妖精の国～	エポック社	¥8000	SFC
7月中旬	スーパー将棋	アイマックス	¥8800	SFC
7月中旬	スーパー麻雀	アイマックス	¥8000	SFC
7月中旬	デュアルオーブ～聖霊珠伝説～	アイマックス	¥9700	SFC
7月下旬	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥8800	SFC
7月下旬	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※	GB
7月下旬	伝説のオウガバトル	クエスト	¥9600	SFC
7月下旬	ロードス島戦記	ハドソン	¥7200	PCCD
7月下旬	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800	SFC
7月下旬	ボンバーマン2	ハドソン	¥5800	FC
10月22日	将棋初心者無用	魔法株式会社	¥7300	PCCD

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月25日	トム&ジェリー	セガ	¥3800(予)
6月25日	シャイニングフォース外伝II	セガ	¥5500(予)
7月2日	ああ播磨灘	セガ	¥3800(予)
7月23日	ジュラシック・パーク	セガ	¥3800(予)
7月23日	ベアナックルII	セガ	¥3800(予)
9月予定	GGアレスタII	セガ	未定
10月予定	ドナルドダック2(仮)	セガ	¥3800(予)
発売日未定	ひすい丸物語 梵天の剣	セガ	¥5500(予)
発売日未定	対戦麻雀 好牌II	シムス	未定
発売日未定	スクラッチゴルフ(仮)	セガ	未定
発売日未定	ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮)	セガ	未定
発売日未定	アウトラン・ヨーロッパ	セガ	未定
発売日未定	バトルトード	セガ	未定
発売日未定	ヤングインディ・ジョーズ	セガ	未定
発売日未定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3(仮)	セガ	¥3800(予)
発売日未定	エイリアン3	セガ	未定
発売日未定	魔導物語1～3つの魔導球～	セガ	¥5500(予)

NEW SOFT STREET SHOT GUN

●はっぴー？ ショットガンでおま。君達、鶴光のオールナイトニッポンご存知？ 今月も校了間際に入ってきた極秘情報をMCハナヂーが伏せ字はあっても、おしみなくお届けしましょう。レッツラゴー。

●まずはNEO・GEOから。100Mショックシリーズ第5弾！ その名も『××ラ×』だ！ どーだ。わかんないだろう。このゲームは剣を使った対戦アクションゲームで、『龍虎の拳』で使ったようなズームイン・ズームアウト機能が付くらしいのだ。タイトルが知りたいって？ノーノーノー。じゃ、ヒントだけMCしてみよう。「イエイ！ 時代劇、素浪人、助さん格さん基はそれ」。ちなみにおもちゃショーに出展するかもしれない……との情報も……？

●PCエンジンで有名な某メーカーが、なんと！ 某機種の売り上げが、あのゲームでドーンと伸びたというアレを、CD－ROMに移植するという話をハナヂーは小耳にはさみまくったぞ。いやー、びっくりだねー。わかんねーか。

●社名変更のお知らせ～。PCエンジンで活躍している『ホームデータ』が、この度、社名変更だ！ その名も『魔法株式会社』。今回141ページのプレゼントにも変更記念で、『ホームデータ』時のポロシャツをあげちゃうのだ。今後ともよろしくしてやってくれぃ！

●CMで子供の声でメーカー名を言う某有名メーカーが業務用でアクションゲームを出す模様。出した後にはPCエンジンのCD－ROMに移植という話も!?

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SETA®
壮大なシナリオ。
斬新な戦闘システムでおくる超大作RPG。
新たなる光の戦士の旅立ち。
シルヴァ・サーガ2
Silva Saga II
容　量　16MBIT＋
64KSRAMB.B.
定　価　9,800円（税別）
6月25日（金）発売
○アニメーションに注目！
アイコンバトル。
味方パーティのコマンド入力はすべて
アイコン処理。敵味方の攻撃、魔法効
果、ダメージなどをすべて視覚表現！
R P G
○大好評の傭兵&
神像システム。
主人公パーティーと傭兵、神像パーテ
ィーの3チーム制。総勢12人の大所帯
が4人づつ3交替で強敵に立ち向かう。
株式会社 セタ　〒143 東京都大田区西馬込 2-1-15 K.S.T. BLD. 2 F　TEL.03-3778-6311（ユーザーサポート電話）
©1993 SETA/YUTO RAMON

KONAMI

ドラゴンを倒す勇者求む。暗黒の迷宮モードックス城探検。敵は、邪悪な魔法使いのペット、火を吹くドラゴン「シンジ」。長く非情な闘い。悪臭。信じ難い難易度。労多く、益少ない。しかし、成功の暁には英雄の称号とプリンセスからの礼賛を得る。

ドラゴンズ マジック

DRAGON'S MAGIC™

■バーチャルな「迷宮の悪夢」へようこそ。伝説の長剣を手にした瞬間、超現実的な探検が始まる。

■ “スネークキング”“レッドゴースト”“シンジ”などマニア垂涎の特異なモンスターたちが総出演。

■モードックス城に響きわたる独特な悲鳴や効果音の数々が「迷宮の悪夢」の恐怖感を演出。

スーパーファミコンソフト

6月25日発売予定

定価**8,800**円(税別)

限定発売

SUPER Famicom

LICENSED BY NINTENDO

©1990 Bluth Group. Ltd., used under license from Don Bluth Multimedia, Inc. "DRAGON'S MAGIC" is a trademark of KONAMI.

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

コナミ株式会社

本　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
【関東】東京03(3436)2277 【関西】大阪06(456)4578
【北海道】札幌011(241)4900 【東北】秋田0188(24)7000
【北陸】新潟025(229)1141 【四国】松山0899(33)3399
【九州】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

発売元
株式会社 エス・エヌ・ケイ
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12

ネオジオテレフォンサービス
06(338)8188
※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

開発元
ADK
株式会社エーディーケイ

100メガショックで、やってくる!!
天
外
「ワールドヒーローズ2」は、100メガパワーで超進化を実現。リニューアルしたデスマッチモードと10カウント制で存分に闘え！また、奇抜な演出もエスカレート。ラスプーチンが愛のパワーアップを遂げ、キミを待つ！
ネオジオ専用ロムカセット
146
メガ
史上最強バトル、今新たに！
ワールドヒーローズ2!!
WORLD HEROES 2
TM
6月4日発売
ワールドヒーローズ2
28,000円(税別)
がんばれ！チーム紳助!!
TEAM SHINSUKE SNKが、
いよいよ鈴鹿8耐に参戦！応援よろしく!!

HIPPON SUPER! 7
TV GAME MAGAZINE
1993年7月4日発行 第8巻7号通巻135号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行(株)宝島社
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部 ☎03(3239)0237

『ストII』対戦必勝法&『IIターボ』最新情報満載!!

発行所 宝島社
定価490円(本体476円)
T1007689070491
雑誌07689-07